原画：渡部貴喜
仕上げ：すずきたかこ
特効：谷口久美子
背景：中村豪希

©創通・サンライズ



# MOBILE SUIT GUNDAM THUNDERBOLT

## RECORD of THUNDERBOLT

機動戦士ガンダム サンダーボルト
RECORD of THUNDERBOLT

MOBILE SUIT GUNDAM **THUNDERBOLT**

# ここは人を多く殺したヤツが「英雄」と称えられる異常な世界だ――



## サンダーボルト宙域

かつてサイド4＜ムーア＞があった宙域に広がる広大な暗礁宙域の通称。スペースコロニーの残骸などが広範囲に散らばっており、航行が困難な宇宙の難所である。また、帯電した残骸によって常に放電現象が発生していることから、「サンダーボルト宙域」と呼ばれるようになった。ジオン公国軍にとってはア・バオア・クーへの補給路として重要な宙域である。一年戦争末期、サンダーボルト宙域の奪還を目指す地球連邦宇宙軍のムーア同胞団とジオン公国軍のリビング・デッド師団の間で激戦が繰り広げられた。











## ムーア同胞団

サイド4＜ムーア＞の生き残りによって編成された地球連邦宇宙軍の部隊。ムーアの再建を悲願としており、地球連邦への貢献をアピールするためにサンダーボルト宙域の奪還作戦に参加した。母艦であるビーハイヴを中心に、マゼラン級戦艦やサラミス級巡洋艦、ジムやボールを中心とした戦力を配備していた。上層部は地球連邦軍と太いパイプを持ち、フルアーマー・ガンダムを入手できるだけの資金力を有していた。サンダーボルト宙域においては、ジオン公国軍のリビング・デッド師団と激戦を繰り広げたが、部隊は壊滅した。

**Earth Federation Space Force**










## リビング・デッド師団

ジオン公国軍がサンダーボルト宙域に展開したMS部隊で、戦闘によって身体の一部を失い、義肢を装着した兵士たちによって構成されている。ドライドフィッシュを中心に、数隻のムサイ級軽巡洋艦で構成されている。配備MSはザクⅡやザクⅠ、リック・ドムが少数のみであった。そのためビッグ・ガンによる狙撃を主戦術とし、侵攻する敵部隊を撃破していた。また、兵士たちの義肢から収集したデータが、リユース・P・デバイスの研究に利用された。ムーア同胞団との戦闘でドライドフィッシュをはじめ、艦艇のほとんどを失い、師団は壊滅状態となった。

**Principality of Zeon**









# DECEMBER SKY
# EPISODE 01

サイド4、〈ムーア〉の残骸が漂う『サンダーボルト宙域』を巡り、地球連邦軍ムーア同胞団とジオン公国軍リビング・デッド師団が激突を繰り返していた。デブリに身を潜めて狙撃に徹する師団に対し、対策を取れぬまま消耗していくムーア同胞団。だが、ついに戦況は動く。元ムーア首長の息子イオ・フレミングは、ジム隊の一員として出撃。撃墜されながらも脱出に成功し、敵パイロットを射殺してモビルスーツを奪う。そのとき、モビルスーツのモニター越しに宿命のふたりは邂逅を果たす……。リビング・デッド師団のエーススナイパーであるダリル・ローレンツは、ポップスの趣味を否定して義足を噛うイオに殺意を燃やすのだった。さらにムーア同胞団には試作機フルアーマー・ガンダムが配備され、イオがパイロットとして選ばれる。奪取した敵機から狙撃部隊のローテーション分布が判明し、ガンダムの力で敵部隊を圧倒するイオ。その様子は破壊されたザクⅡに残されており、師団は映像に流れるジャズの旋律と共に「ガンダム」の脅威を知る。映像を見たダリルはガンダムのパイロットが“あいつ”だと確信を抱く……。

## SENTENCE 01



出撃直前にジャズを流し、サンダーボルト宙域を飛ぶ自分をイメージするイオ。そんな相棒にメカニックのコーネリアスは軽く送り出す。出撃時、「ムーア」にこだわる艦長代理クローディアのスピーチに、イオは故郷に縛られることを疎んじ、自由になれる宇宙へと飛び立つ










## SENTENCE 02

ダリルの狙撃でイオは真っ先に沈み、次々とジムが撃墜されていく。順調に撃破を続ける公国軍だったが、脱出していたイオが生身で忍び寄り、フーバー・アイスラを射殺して機体を奪う。イオとダリル、相容れないふたりが出会い、互いに殺すべき宿敵だと悟る……





























「イオ・フレミング少尉だ
ジャズが聞こえたら、俺が来た合図だ」



## SENTENCE 03

惨憺たる戦果のムーア同胞団だったが、敵機を奪取したイオは意気揚々と帰還する。一方ダリルたちは、フーバーの遺体を前に泣き崩れるカーラ教授を目撃。ふたりの関係を知らなかった周囲が唖然とする中、カーラが取り乱した様子にダリルは沈鬱な表情を見せるのだった……


















## SENTENCE 04

ガンダムのパイロットにイオを進言する副長グラハム。クローディアは恋人イオに最前線へと送る命令を下さねばならないことに苦しむが、イオは戦いに喜びを見せる。その陰で、ムーアを守れなかった上流階級を恨むグラハムは、イオの犠牲も戦意高揚になると考えていた










## SENTENCE 05



ひとり食事を取るダリルのもとへカーラが訪れる。ジャズの男がフーバーを殺した相手だと知り、撃墜王と呼ばれるダリルに復讐を頼んだのであった。恋人の敵討ちを頼まれたダリルは、了承の言葉の代わりに義足の痛みを訴える……




## SENTENCE 06




フルアーマー・ガンダムのテスト飛行を兼ねて、奪取したリック・ドムから獲得したスナイパー部隊の確認に出撃するイオ。ジムとは比較にならないガンダムの性能に、ようやく欲しかった力を手に入れたことで歓喜する。そして偵察にとどまらず、敵部隊に力をぶつけるのだった



## SENTENCE 07

狙撃をかわして3機のザクⅡを撃墜した新たな脅威に、ドライドフィッシュでは急遽ミーティングが行なわれていた。残された交戦記録からはジャズが聞こえ、映像から敵は「ガンダム」だと判明する。おののく仲間たちをよそに、ダリルはひとり殺意をみなぎらせるのだった












# DECEMBER SKY
# EPISODE 02

殺すべき宿敵と互いに認識したイオとダリルは、ついにサンダーボルト宙域で激突する。フルアーマー・ガンダムを乗りこなし、ダリルの狙撃チームをひとりずつ狙っていくイオ。その隙を突きダリルのビッグ・ガンがガンダムを捉えるも、宙域の稲妻がビームを歪め、奇跡的にイオを救う。位置を知られたダリルはガンダムに追い詰められるが、辛くも逃れることに成功する。だが、その代償に左手を失ってしまう。ガンダムの参戦以降、リビング・デッド師団はモビルスーツとパイロットを失い危機に陥っていた。さらに本国から宙域の死守命令が下ったことで、窮地を打破する切り札、リユース・P・デバイスの実験機の実戦投入が決定される。そのためには最後のパーツ——四肢をシステムに神経接続できるパイロット——が必要であり、片腕を失った両足義足のダリルに白羽の矢が立つ。パーツとするため健常な右手を切断するという非人道的な行為を拒むカーラであったが、囚われている父の助命を引き合いに出されて従うほかなく、彼女を想うダリルはパイロットになることを受け入れるのだった。

## SENTENCE 01



コックピットに持ち込んだラジオから流れる曲は、イオにサイド4崩壊時のことを夢見せる。自害した父が好きだった曲に「シミッタレた歌だ」と悪態をつくイオに、目覚めたイオの様子がおかしいことを察したコーネリアスは、「俺は好きだった」と優しく気遣う










## SENTENCE 02

宇宙要塞ア・バオア・クーで催された授賞式で、カーラはジオン科学賞を受勲、ダリルも功績を称えられて勲章を授かる。カーラはリユース・P・デバイスの研究を行なっており、システムの駆動実験に協力するダリル。本物の足以上にモビルスーツを動かせることに、ダリルは五体満足だった子供時代に思いを馳せる。同時に両足を失った際の記憶も呼び覚まされ、自然と複雑な涙をこぼすのだった。システムがあればスナイパー以外の活躍もできると賞賛を贈るダリルだが、研究の当事者であるカーラの反応は冷ややかだった……






















## SENTENCE 03

イオのフルアーマー・ガンダムをダリルは仲間と迎え撃つ。フィッシャーとショーンの狙撃を回避したイオは、逆に位置を特定して2機を追い込む。フィッシャーにとどめを刺そうとした瞬間、ダリルの一撃がガンダムを撃つ。だがそのとき、一条の稲光が戦場を走る——

















## SENTENCE 04

ダリルの狙撃は、偶然にもサンダーボルト宙域の雷光に防がれる。窮地から一転、ダリルの位置を知ったイオは行動不能となったショーンのザクⅡを盾に接近。その機体の爆発を隠れ蓑にダリルの旧ザクを襲う。とっさにダリルはクラッカーを放り、閃光に紛れて離脱する




## SENTENCE 05

イオとダリルの激突の裏では、ムーア同胞団とリビング・デッド師団の艦隊戦が繰り広げられていた。2隻のムサイが沈むも、クローディアはイオを囮にした作戦と戦果がつり合わず、悔しさにブリッジから飛び出す。その姿にグラハムは軽蔑の眼差しを送る



## SENTENCE 06

旧ザクはレイトンのガトルに回収され、意識を失ったダリルは父にラジオを買ってもらった頃の夢を見ていた。そのとき父と繋いだ左手の温もりを思い出すが、目覚めたダリルはカーラから義手が必要だと告げられ、左腕を失った現実に直面。ダリルの絶叫が響く……






## SENTENCE 07

サンダーボルト宙域死守のため玉砕を命じられたセクストンは、自己保身からガンダムに対抗できる実験機の投入を艦長バロウズに囁く。ただし、パイロットはリユース・P・デバイスに四肢を神経接続する必要があり、そのためにセクストンはダリルの右手切断をカーラに迫る。思想犯として投獄中の父を盾にされたカーラは、応じるしか道はなかった。憔悴するダリルは右手まで失うことを強いられるが、手術後に涙するカーラを見て彼女の嘆きを知る。パイロットを受け入れたダリルはシステムの真価に触れ、打倒ガンダムに執念を燃やす



# DECEMBER SKY
# EPISODE 03

サンダーボルト宙域を巡るムーア同胞団とリビング・デッド師団の戦いは、ついに佳境を迎える。決戦に向けてムーア同胞団の空母ビーハイヴに補給物資とモビルスーツ部隊が届くものの、パイロットは少年兵ばかりであった。隊長として子供を率いることに戸惑うイオはクローディアに直談判するが、彼女は重責に潰れて薬に逃避していた。一方、戦力の疲弊したリビング・デッド師団が頼れるのはガンダムに対抗し得る実験機サイコ・ザクのみで、すべてダリルに委ねられる。パイロットとなるため右腕切断を強いられたダリルは、カーラや仲間のためと平静を装う。ダリルに犠牲を強いたことを悔恨するカーラは研究に従事していた理由を打ち明け、決戦直前ふたりの距離は近づく。いよいよ始まったムーア同胞団による宙域奪還作戦。奇しくも両陣営の狙いはエースによる旗艦艦隊の殲滅であった。盾や囮となって散っていく少年兵やリビング・デッド師団の義肢パイロットの犠牲と引き換えに、イオとダリルは互いの艦隊を潰しあう。そして宿敵を求めたイオとダリルは、三度激突する——。

## SENTENCE 01



少年兵が補充されたビーハイヴだが、子供を戦場に送らねばならないことでクローディアの精神は限界に達する。薬に逃げたことを無責任だと責めるイオに、ムーア市民数億人を死なせたイオの父の気持ちを理解したクローディアは、同じ苦しみを背負えばいいと食ってかかる




## SENTENCE 02

ダリルの昇進祝いで明るく騒ぐリビング・デッド師団の仲間。だが、サイコ・ザクに乗るために払った犠牲を想い、フィッシャーは目頭を熱くする。どこか無理をしているように見えるダリルと彼への負い目から仲間たちは沈み込むが、その様子を見守るカーラに、ダリルは穏やかなまなざしを送るのだった











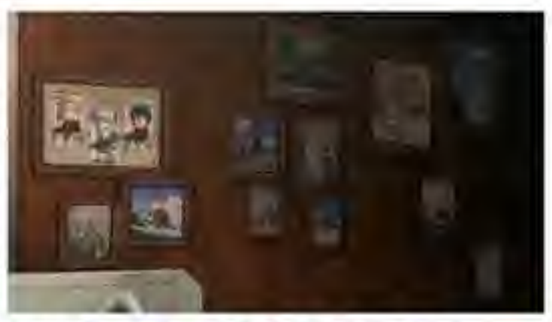


## SENTENCE 03

クローディアを見舞うコーネリアス。嬉々として戦いに臨んでいるように見えるイオだが、危険に身を晒すことでしか生きている実感を得られないのだと語ったコーネリアスは、現実から逃げずイオなりに抗っているのだと、薬に逃げて思い出にすがったクローディアを諭す












## SENTENCE 04

自責の念に駆られたカーラは出撃直前のダリルの元を訪れ、思想犯の父の助命と引き換えにリユース・P・デバイスの研究を軍に強いられていたことを話す。国家に屈しない信念の人であった父をよそに、娘の自分は保身とエゴのためダリルの右腕を切断したのだと打ち明ける。カーラの人生を知ったダリルは、生き残って幸せになろうと未来の希望を口にするのだった。責めるでもないダリルの言葉にカーラは胸の支えが取れ、素直に心から笑える平和な未来を望む。そうして髪を結んでいたシュシュをダリルに贈り、出撃を見送った











## SENTENCE 05

無邪気に記念撮影を行なう少年兵。イオは彼らを兄弟と呼び、飾らないスピーチをする。その傍ら、クローディアは逃げずに決意を持ってブリッジに立ち、少年兵の無事な帰還を願う。だが、待ち受けていたキースとフィッシャーによる奇襲で子供たちは若い命を散らしていく……















## SENTENCE 06

ビッグ・ガンでの狙撃をガトルのレイトンに預け、襲撃ポイントに向かうダリル。一方、セクストンから脱出を促されるカーラだったが、決別して機銃座に就く。襲来したガンダムに恋人が殺された恨みをぶつけるが、隣の銃座が撃たれたことに呆然とする









## SENTENCE 07

レイトンの狙撃が口火を切り、ムーア同胞団艦隊をサイコ・ザクが圧倒する。だが、ダリルに任された狙撃をまっとうして喜ぶ中、レイトンは反撃で散った。片やリビング・デッド師団艦隊もガンダムに沈められ、ドライドフィッシュも艦橋を破壊される。そんな中、セクストンは自分だけ助かろうと負傷者を退け、脱出カプセルに飛び乗った








## SENTENCE 08

沈みゆくビーハイヴのブリッジで、クローディアは負傷したグラハムを助け出そうとする。しかし、退艦命令を出したことがムーアを見捨てたかのように感じられたグラハムは、家族を失った恨みをぶつけるようにクローディアを撃つ。ランチで退艦したコーネリアスが、姿の見えないクローディアの身を案じる中、イオは残った強敵を求めダリルと激突する










# EPISODE 04

イオとダリルは、決着をつけるべくコロニーの残骸内で壮絶な戦いを繰り広げていた。ドライドフィッシュ内に連邦兵が侵入したことを察知したジオン公国軍兵は、ドライドフィッシュの自爆を計画。彼らが自爆装置のスイッチを押そうとした瞬間、コーネリアスが静止の声を上げる。カーラが不審な動きをする連邦兵に近づこうとしたその瞬間、装甲を突き破ったビーム・サーベルによって味方が蒸発する。その様子を目の当たりにしたカーラは精神を蝕まれ、錯乱状態となるのだった。一方、イオとダリルの戦いも決着が近づきつつあった。フルアーマー・ガンダムの攻撃を受けたサイコ・ザクはコロニーへと不時着、その衝撃でダリルも気を失う。イオのビーム・サーベルがサイコ・ザクを捉えようとしたその瞬間、覚醒したダリルの攻撃を受け頭部を破壊される。敗北を喫したイオは、コックピットから姿を現したダリルの姿に衝撃を受けるのだった。捕虜となったイオは独房で邂逅したダリルに、自分たちは戦い合う宿命にあると告げる。そして一年戦争は最終局面となるア・バオア・クーの戦いが始まろうとしていた。

## SENTENCE 01



激戦が続くサンダーボルト宙域に近づく艦影があった。セイレーン機動艦隊——チベ級で構成されたジオン公国軍の機動艦隊である。出撃するゲルググとすれ違うように一機のリック・ドムが回収される。パイロットのフィッシャーは、サンダーボルト宙域でひとり戦うダリルや戦友たちの無事を祈るのだった……











## SENTENCE 02

フルアーマー・ガンダムとサイコ・ザクの戦いは、廃コロニーの中に及んでいた。激しさを増す戦いの中で、両者は一進一退の戦いを繰り返す。決定打を与えられないイオは苛立ちを募らせる。一方のダリルは、リユース・P・デバイスとサイコ・ザクの性能に歓喜の声を上げるのだった



















## SENTENCE 03

スペース・ランチでビーハイヴを脱出したコーネリアスたち。しかし、スペース・ランチの酸素の残量が限られていたため、敵艦の制圧を行なおうとする。兵士たちが動揺と共に銃を手にする中、コーネリアスは戦場で音楽を聞くイオの心境を初めて理解するのだった






## SENTENCE 04



ふたりのエースパイロットの戦いは、永遠に続くかに思われた。フルアーマー・ガンダムを見失ったダリルは、経路を予測し待ち伏せ攻撃を行なう。突然の攻撃を回避したイオだったが、バランスを崩した際に頭部にバズーカの直撃を受ける。予期しなかった出来事にイオは呆然となりながらもコロニー外へと脱出。それを追うダリルは勝利の確信を抱き始めていた









## SENTENCE 05

コロニー外へと脱出したイオは、デブリに身を潜めながら敵の出現を待ち構えていた。機体のダメージを知らせるアラームが鳴り響くコックピットで荒い息をするイオ。そのとき、正面モニターに、コロニーの影から迫る光点が映し出されるのだった





## SENTENCE 06




ドライドフィッシュに残されたジオン兵たちは、自爆を覚悟。カーラは数名の兵士と共に機関部を爆破しようとする。そのときコーネリアスが現れ、その行為の無意味さを説く。しかし、カーラはその背後で不審な動きをする連邦兵を見咎める。カメラを操作する連邦兵に近づこうと、味方からカーラが離れた瞬間、ビーム・サーベルが瞬時に兵たちを蒸発させる。そのあまりの衝撃に錯乱するカーラ









## SENTENCE 07

イオとダリル、ふたりの戦いは決着の時を迎える。フルアーマー・ガンダムの一撃がサイコ・ザクの腕を破壊。バランスを崩したサイコ・ザクはコロニーへと墜落する。フルアーマー・ガンダムのビーム・サーベルが頭部を貫こうとしたその時、意識を取り戻したダリルの反撃で敗北したイオは、コックピットから現れたダリルの姿にさらに打ちのめされるのだった。ジオン公国軍の捕虜となったイオはダリルに互いに戦い続ける宿命であること告げる













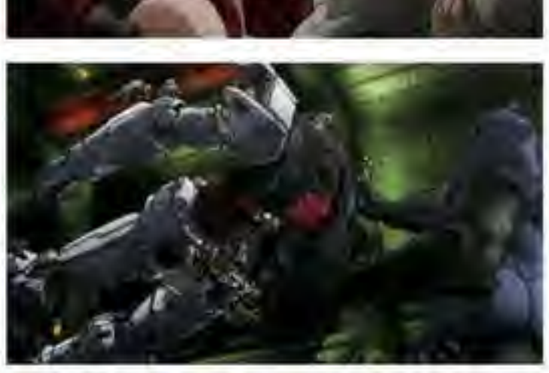


















## SENTENCE 08

サンダーボルト宙域の戦闘の終結後、一年戦争も最後の戦いを迎えていた。ダリルもゲルググを駆って戦闘に参加するが、四肢を失った彼にとってリユース・P・デバイスを搭載しないMSの操作は困難で、撃墜の危機にすら見舞われてしまう。味方の援護で危機を脱した彼は、意のままに動かない義手を呆然と眺めるのだった











CONTENTS

# MECHANIC & CHARACTER

メカニック&キャラクター設定資料集


## Earth Federation Space Force


014
FA-78 フルアーマー・ガンダム


024
RGM-79 ジム


030
RGC-80 ジムキャノン


032
RX-77 ガンキャノン


034
RB-79 ボール／Gアーマー

## Principality of Zeon


036
MS-06 ザクII／ビッグ・ガン


044
MS-06R リユース・P・デバイス実験用高機動型ザク“サイコ・ザク”


050
MS-06R リユース・P・デバイス実験用高機動型ザクII


052
MS-05 ザクI


054
MS-09R リック・ドム


056
MS-14 ゲルググ

## Earth Federation Space Force


058
ビーハイヴ／スペース・ランチ


062
サラミス級巡洋艦／セイバーフィッシュ

## Principality of Zeon


064
ドライドフィッシュ


066
ムサイ級軽巡洋艦／チベ級重巡洋艦／ガトル

## Earth Federation Space Force


068
イオ・フレミング


072
クローディア・ペール


074
コーネリアス・カカ


076
グラハム


078
アレン／チバ曹長／連邦兵／少年兵

## Principality of Zeon


080
ダリル・ローレンツ


084
カーラ・ミッチャム


086
J・J・セクストン


088
ショーン・ミタデラ


090
フィッシャー・ネス


092
キース・マイヤーズ


093
デンバー・ローチ


094
レイトン


095
バロウズ


096
フーバー・アイスラ／副長／ジオン兵／尋問官


098
イオのカセットラジオ／銃


099
ダリルのラジオ


100
美術設定



Earth Federation Space Force **FA-78 FULL ARMOR GUNDAM**



# FULL ARMOR

## FA-78 フルアーマー・ガンダム

ガンダムタイプMSに増加装甲や武装を施すことで、機体性能の向上を図る「フルアーマー・オペレーション」に則って開発された機体。フルアーマー・ガンダムは本仕様以外にももう1タイプが存在するが、装備などが異なっている。これは、「フルアーマー・オペレーション」が、技術的に未完成であったため、システムや装備が試行錯誤の上に成り立っていたためと考えられる。とはいえ、総合性能は極めて高く、フルアーマー化によってRX-78 ガンダムは攻防力や機動力を大幅に向上させた。

本仕様のフルアーマー・ガンダムは、右腕部の2連装ビーム・ライフルや左腕部の5連装ロケット・ランチャー、大型ランドセルの大型ビーム砲と6連装ミサイル・ポッドなど、全身各所に重武装が施されている。さらに肩部、腰部、ヒザ部などの増加装甲には小型ミサイルを内蔵、極めて高い攻撃力を有していた。さらに両腕とサブアームによって計4枚のシールドが装備できるようになったことで、防御力もアップしている。各種装備による重量増加とそれに伴う機動力の低下は、大型ランドセルに備えた大型ロケットブースターや機体各部のスラスター、バーニアによって補っている。なお、全スラスター推力は高機動型MSに匹敵したとも言われる。これらの増加装甲は脱着が可能で、これは武装を消耗した際や装甲へのダメージなどが大きい場合には、パージしてデッドウェイト化を避ける事も可能であった。

「ムーア同胞団」に配備されたフルアーマー・ガンダムは、イオ・フレミング少尉の乗機としてサンダーボルト宙域の戦闘に投入され、リビング・デッド師団のMS部隊に大きな被害を与えている。しかし、サンダーボルト宙域での戦闘の終盤に、サイコ・ザクと死闘を繰り広げた結果、頭部や腕部を喪失するなど、大破に近いダメージを負っている。



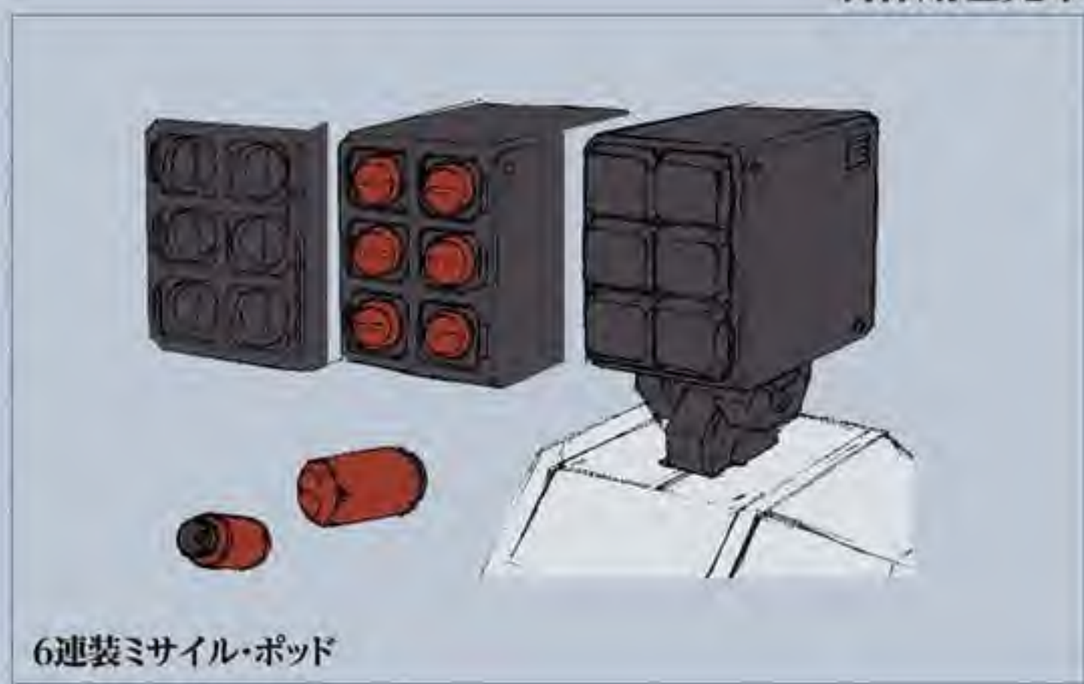


# GUNDAM

制作用色見本



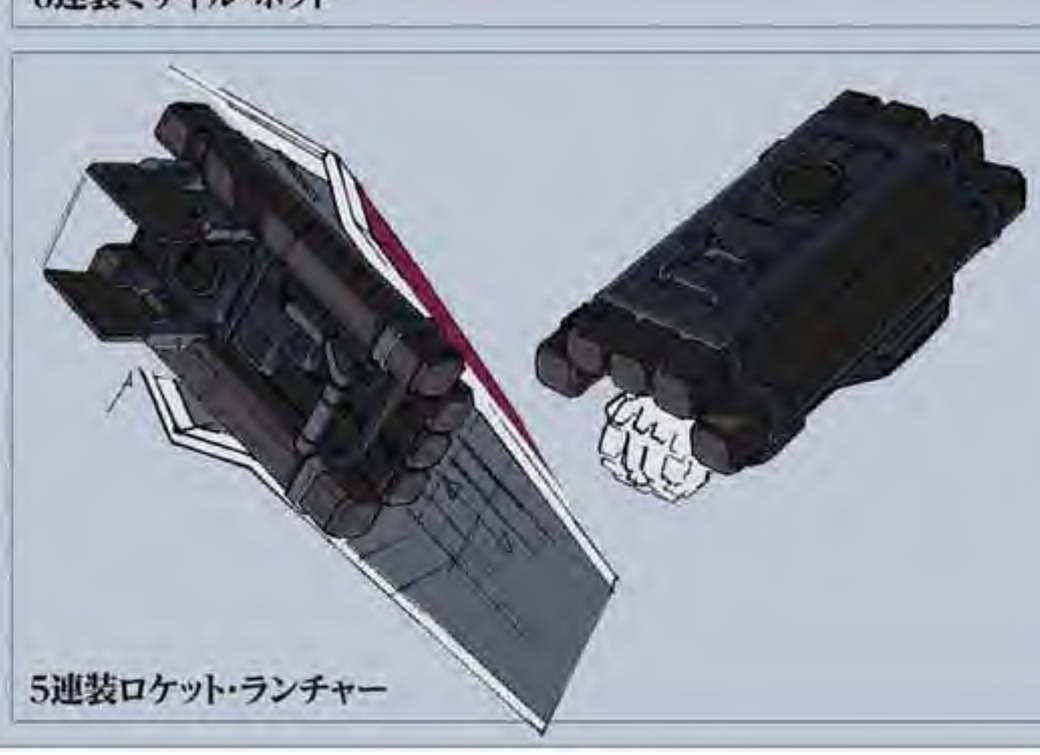

シールド



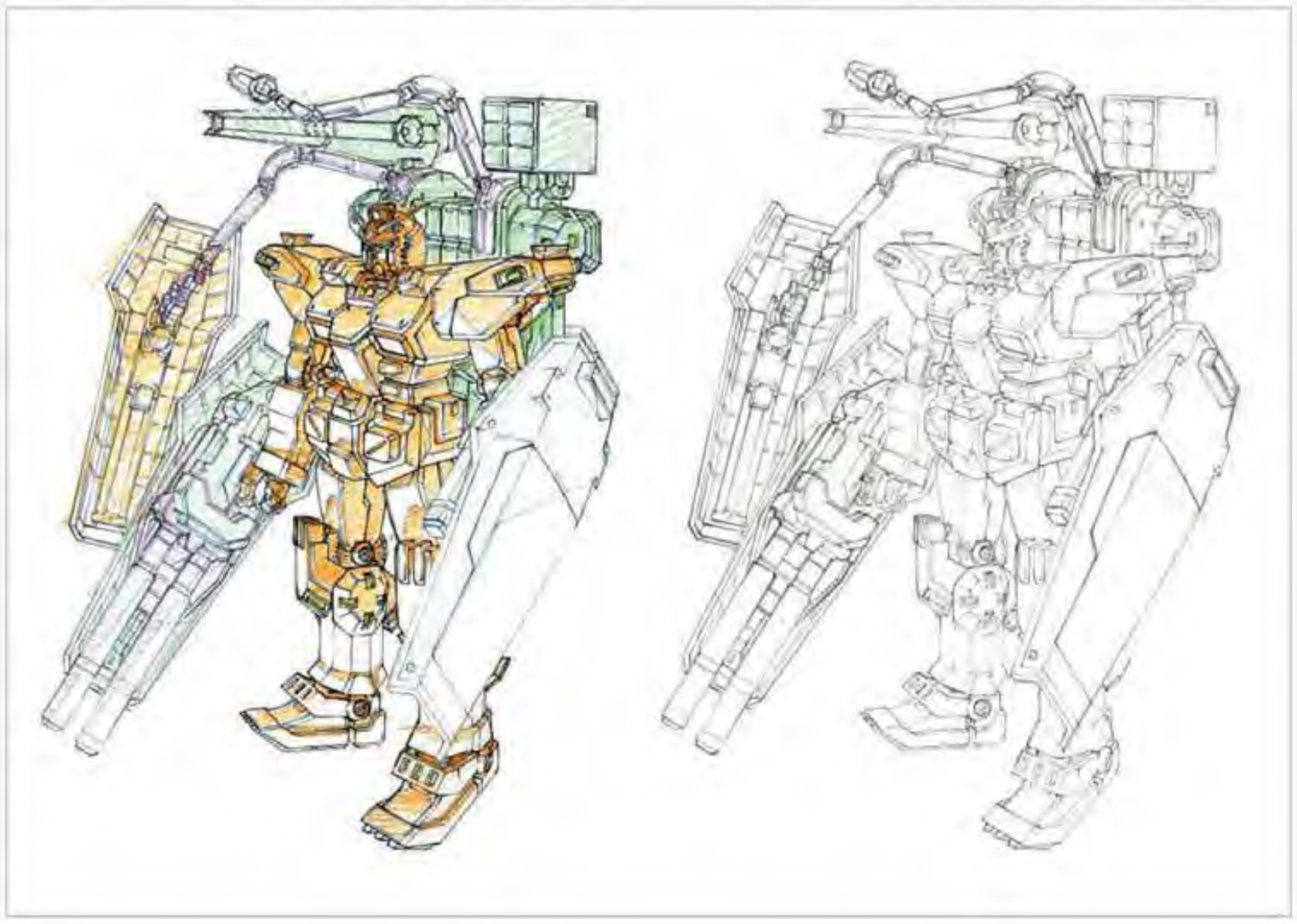
6連装ミサイル・ポッド

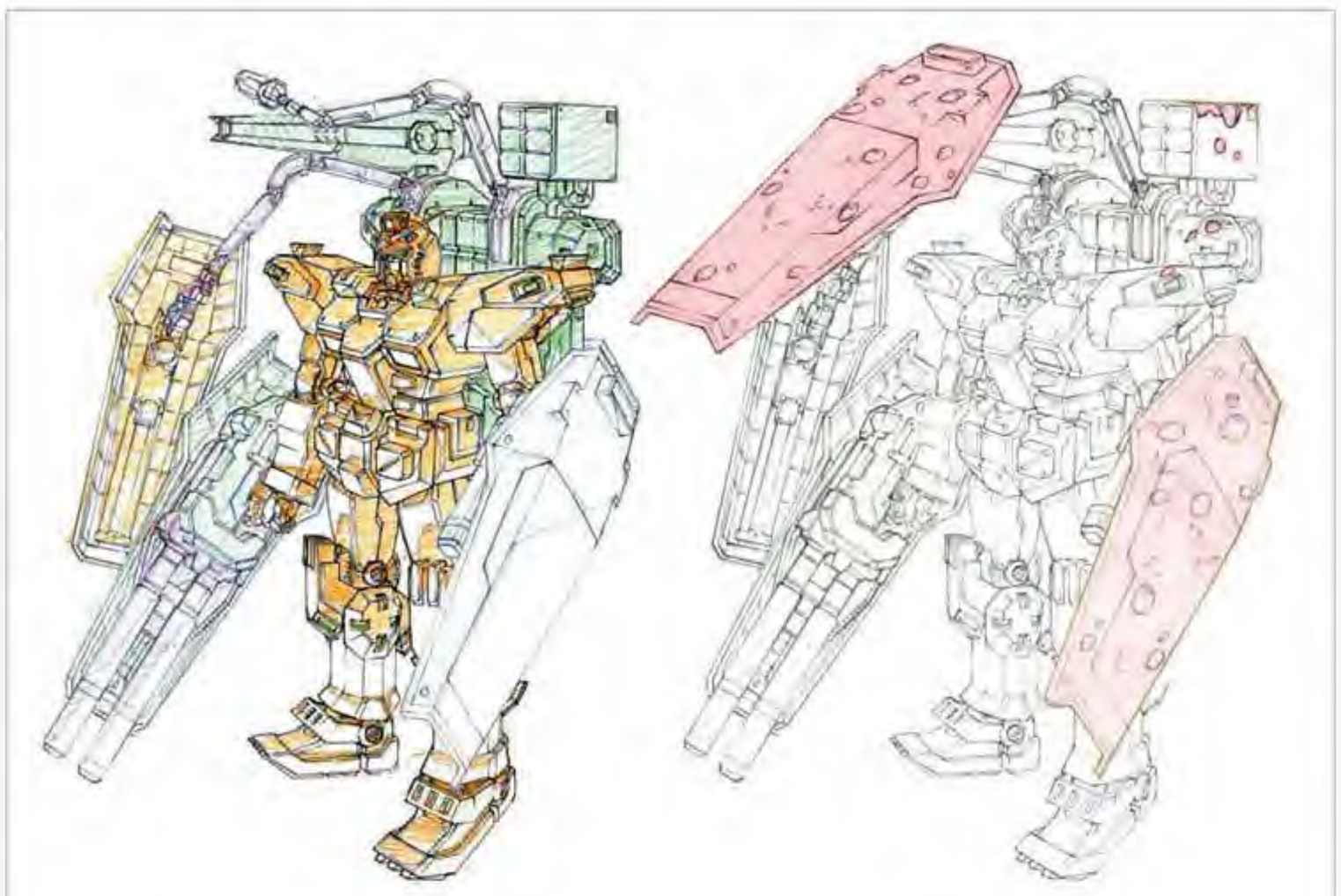


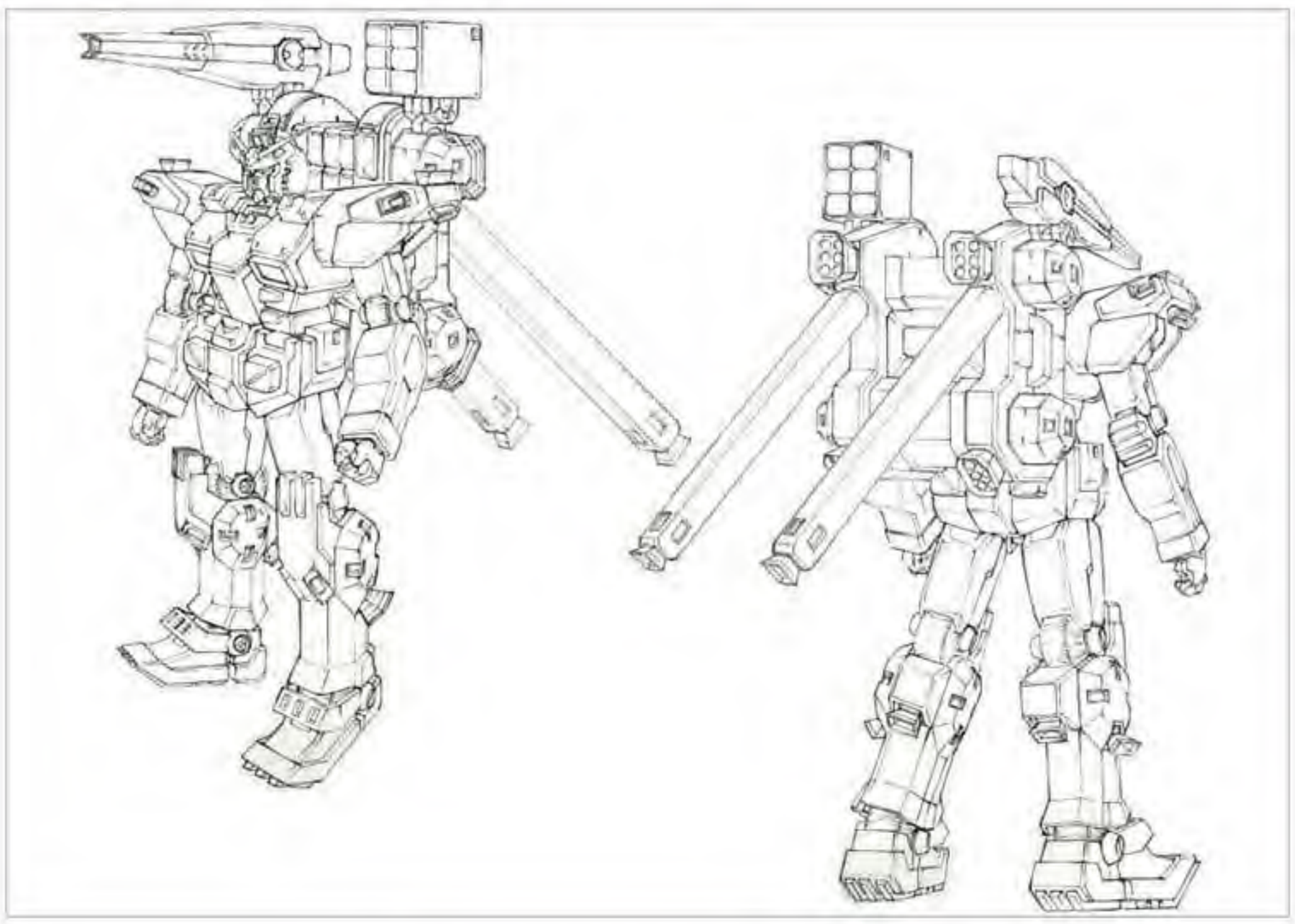
2連装ビーム・ライフル



5連装ロケット・ランチャー







## フルアーマー・ガンダム全身

大型ランドセルとシールド、各種武装を装備した状態のフルアーマー・ガンダム。一番上の画像は両腕と右のサブアームにシールドを持った状態で、影指定も入れられている。二番目の画稿は影指定等はそのままで、左のサブアームにシールドを装備し、さらにダメージ表現も書き込まれている。一番下の画像はランドセルにプロペラントタンクを接続した状態で、機体とのバランスを確認できる







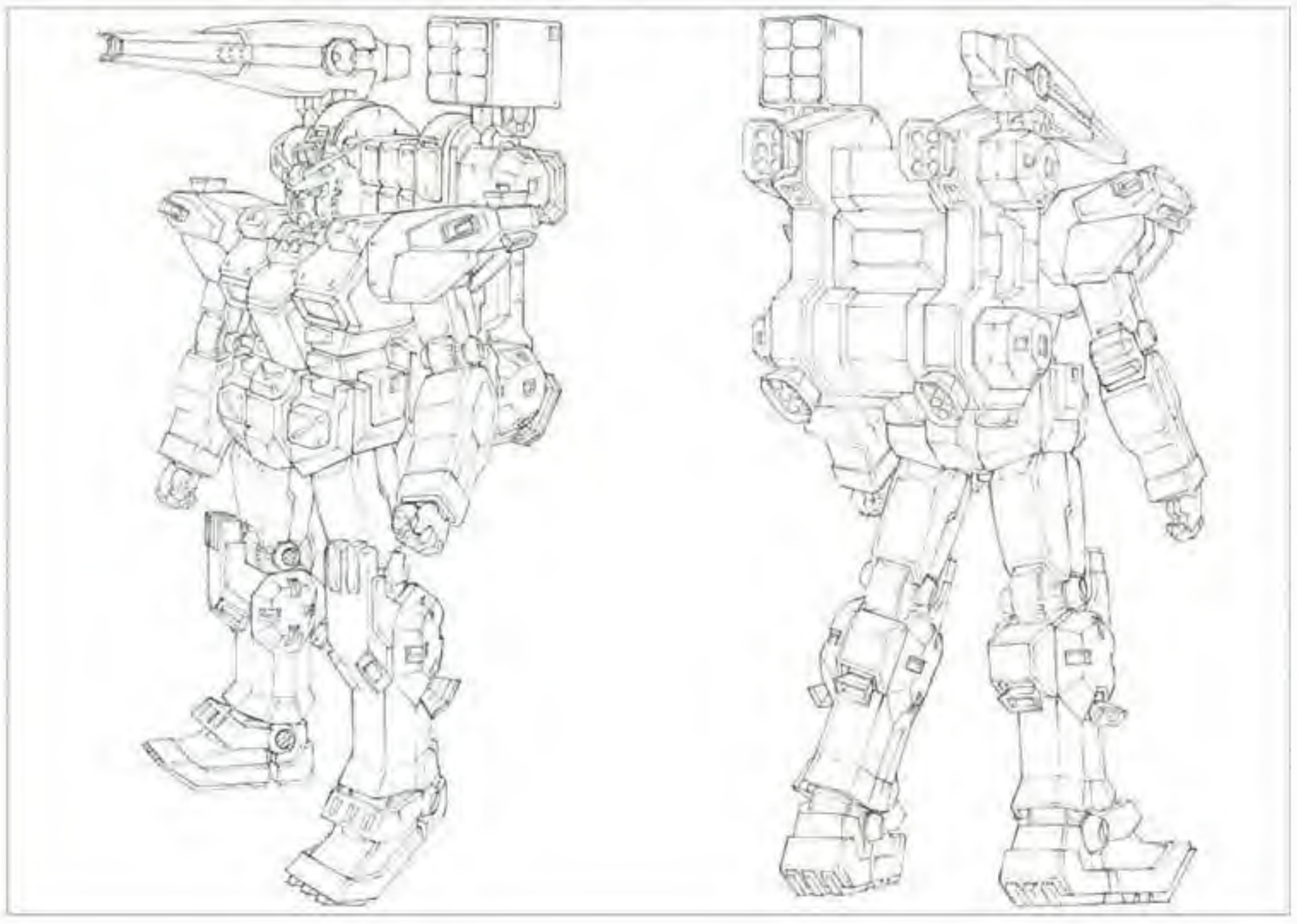












## フルアーマー・ガンダム 各形態

胴体部に匹敵するサイズのランドセルは、大型ビーム砲などに加え、6連装ミサイル・ポッドも装備された多機能装備となっている。また、前世紀の宇宙服に装備されたバックパックのようなデザインも特徴。ガンダム本体のランドセルは比較的小型だが、肩部や脚部にスラスターを装備することで、高い機動力を発揮した

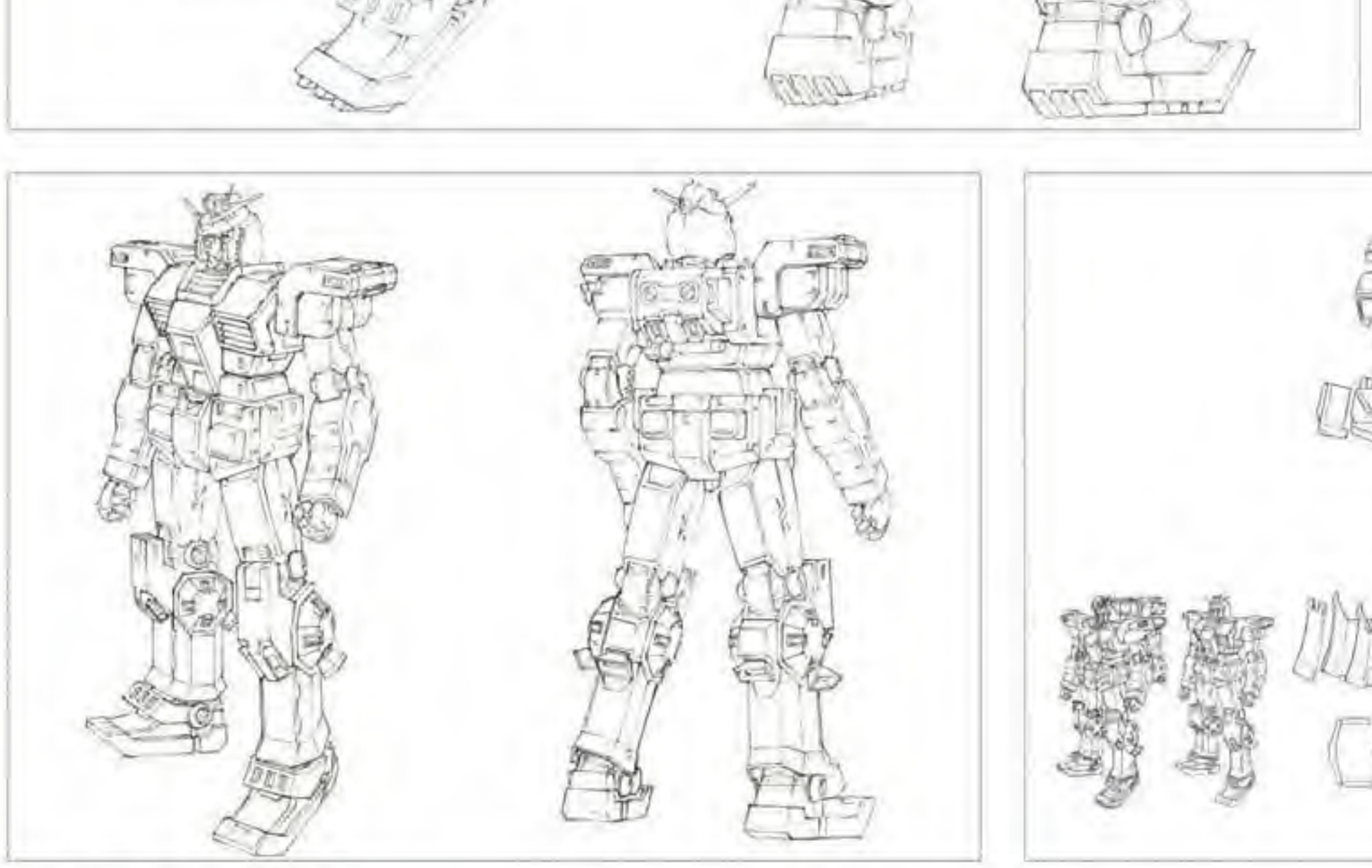






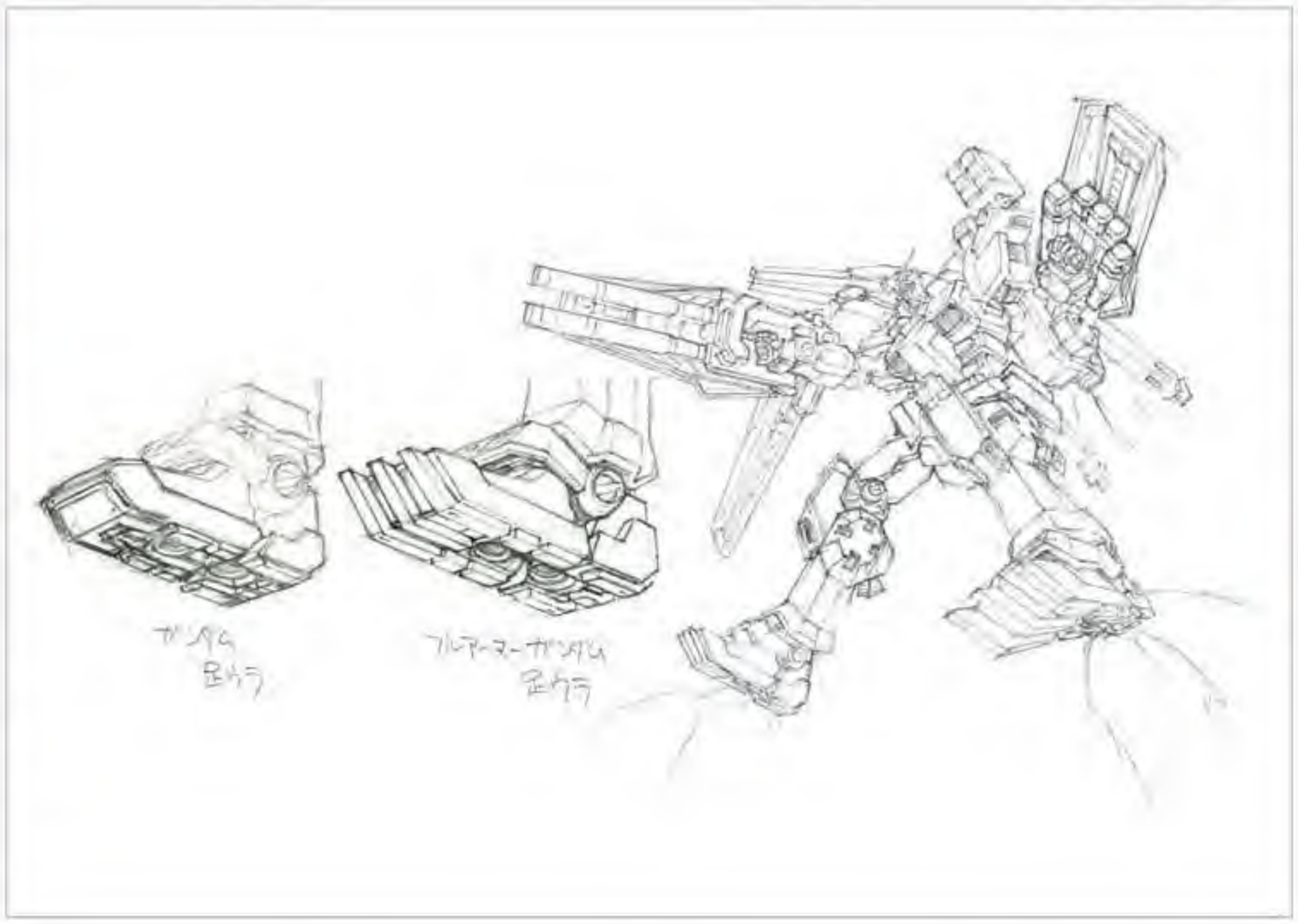






## フルアーマー・ガンダム アーマーパージ状態／構造図

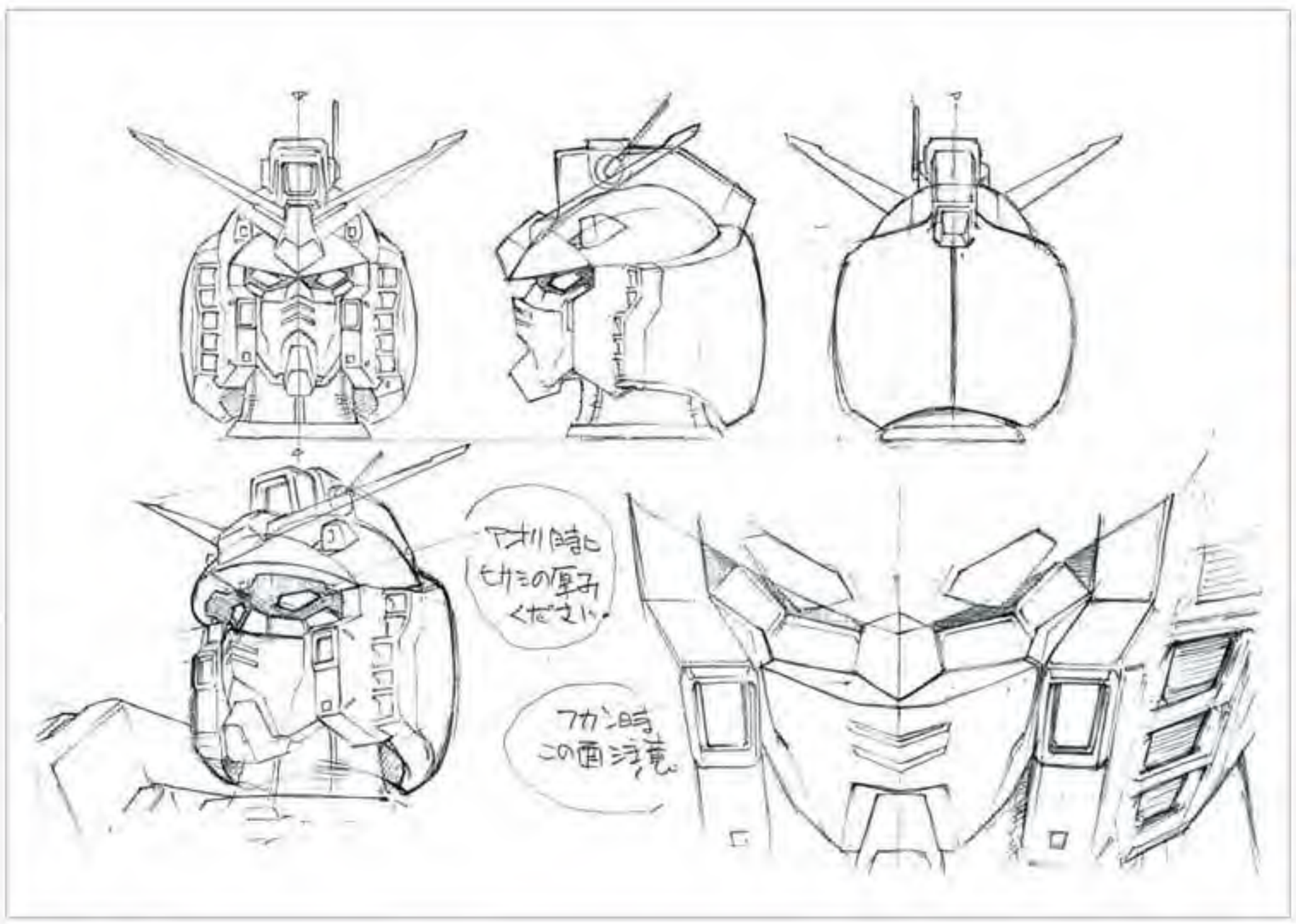
増加装備を取り外した状態のフルアーマー・ガンダム。肩部やヒザ部、ふくらはぎ部分にスラスターが増設されている。また、大型ランドセルに換装するため、ビーム・サーベルはランドセル下部に横向きに装備されている。右は各部の装甲の分割を示した構造図。増加装甲は細かく分割されていることがわかる




## フルアーマー・ガンダム ポーズ／足裏

ガンダムとフルアーマー・ガンダムの足裏の比較。フルアーマー・ガンダムは足部にソールのパーツを装備するために大型化しているが、足裏のバーニアをふさがないような構造となっている。また、ソール部は凹凸が設けられているが、接地性を高めるためのものとも考えられる。足裏のバーニアを噴射した状態のポーズは、腕と足を大きく開いており、着艦時などを髣髴とさせる



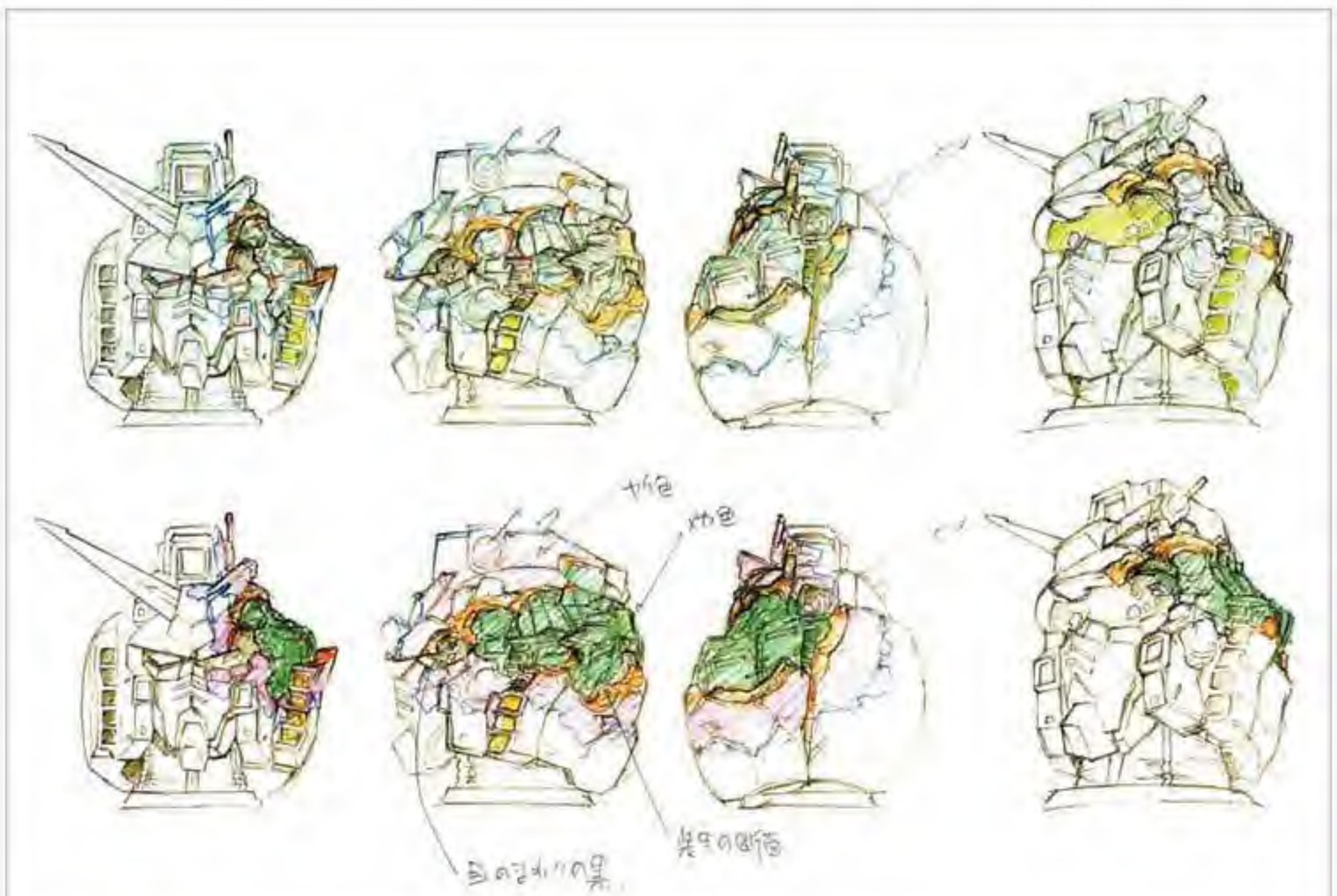



## フルアーマー・ガンダム 頭部

三面図とナナメに加え、アップの画稿。頬の部分にセンサー状のパーツが設けられている。ガンダムの特徴でもあるV字アンテナのほかに、鶏冠部の左側面にアンテナが取り付けられている。また、頭部のバルカンの銃口に方形のパーツが設けられている点にも注目





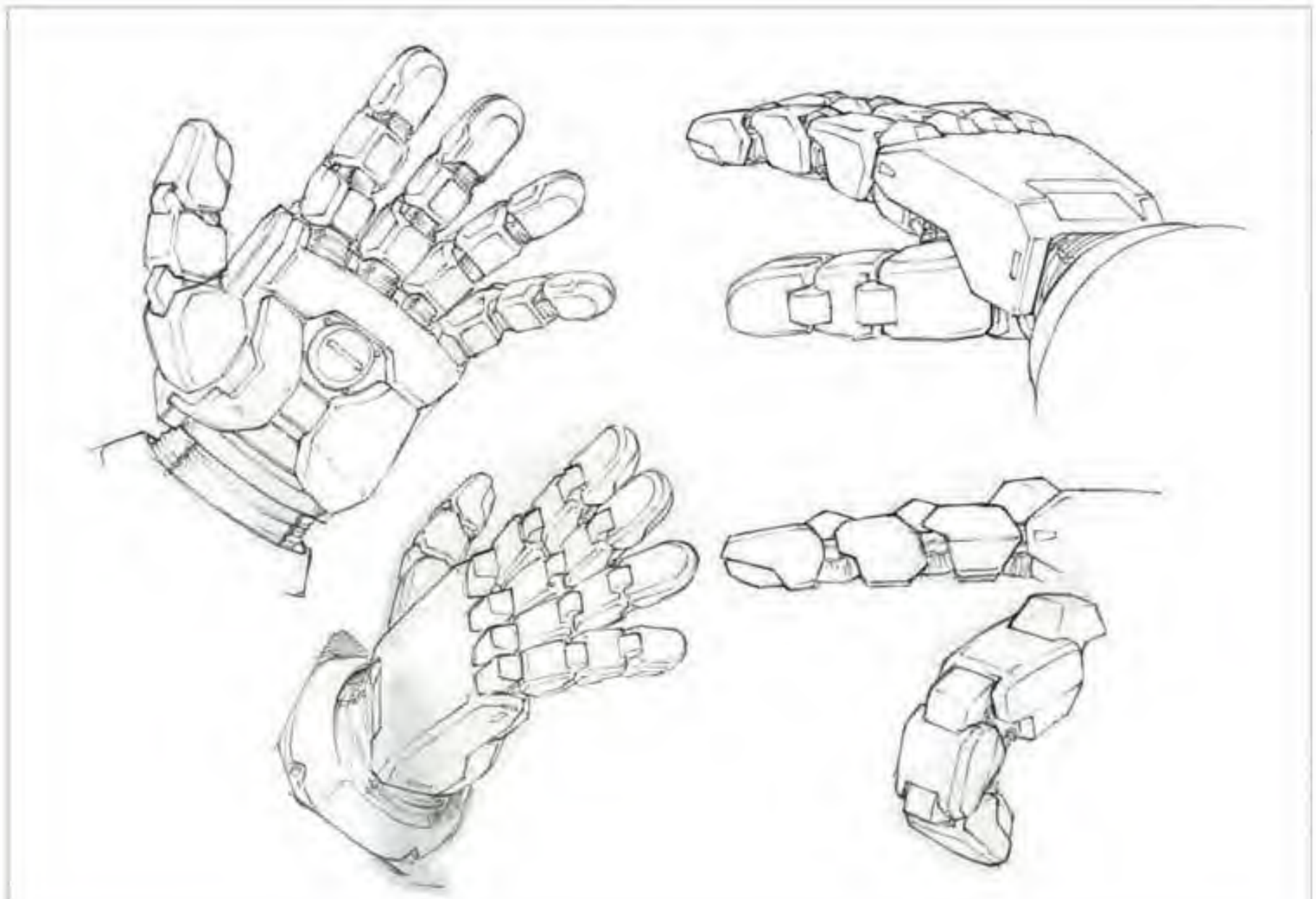



## フルアーマー・ガンダム 頭部破損状態

サイコ・ザクとの戦闘における頭部の破損状態。頭部の左側がツインアイだけではなく、側頭部から後頭部にかけて大きく損傷している。ダメージを受けた箇所は装甲が剥落し、内部機構が露わになっていることわかる。このダメージより左側のセンサーが機能不全となり、ランドセルの6連装ミサイル・ポッドも損傷した

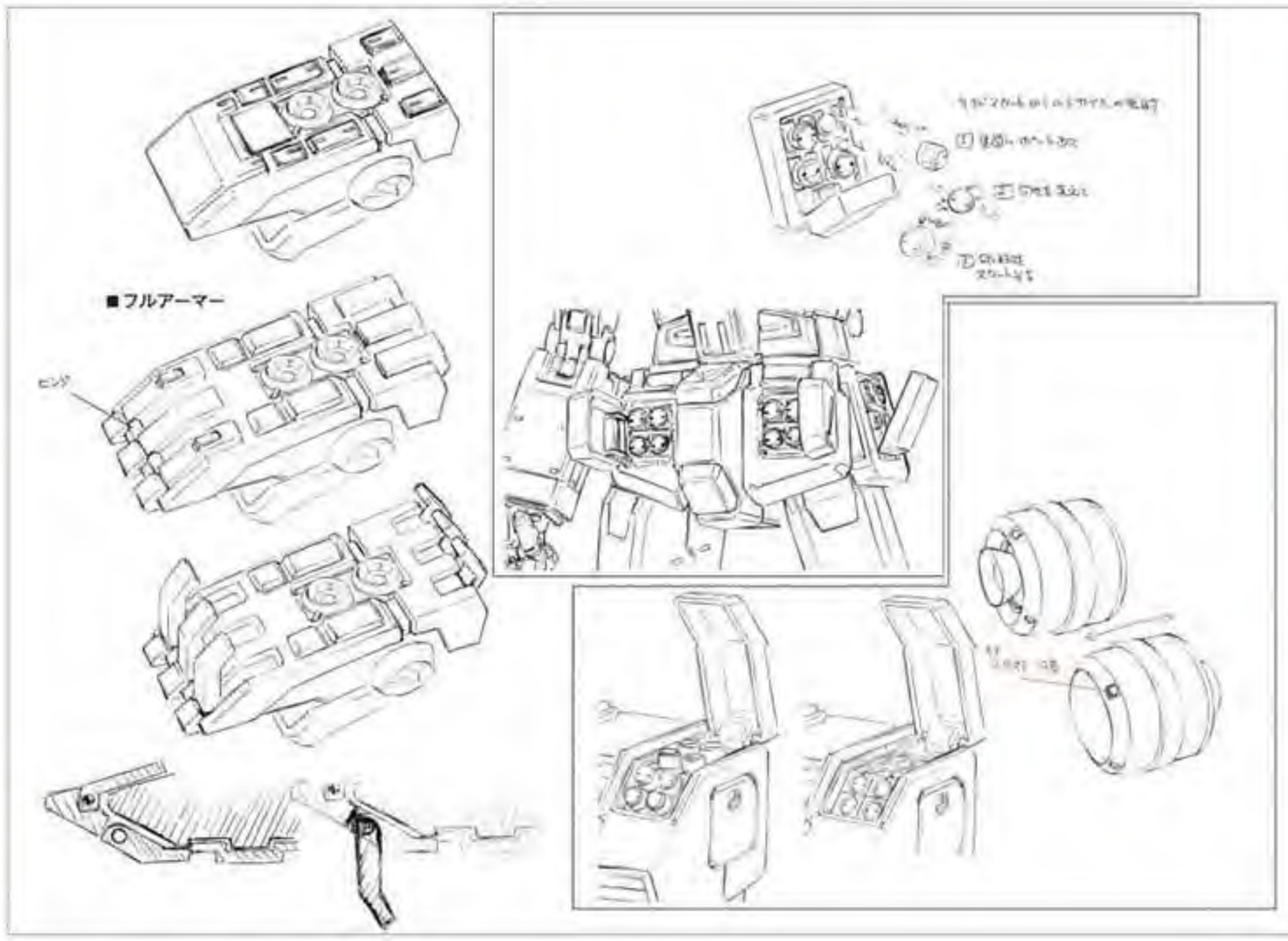






## マニピュレーター

地球連邦軍系MS共通のマニピュレーター。ジオン公国軍MSのものとは異なり、角張ったデザインとなっている。また、掌も複数のパーツに分割されている。手首をはじめ、指関節にもシーリング処理が施されているためか、ジャバラ状になっているようだ

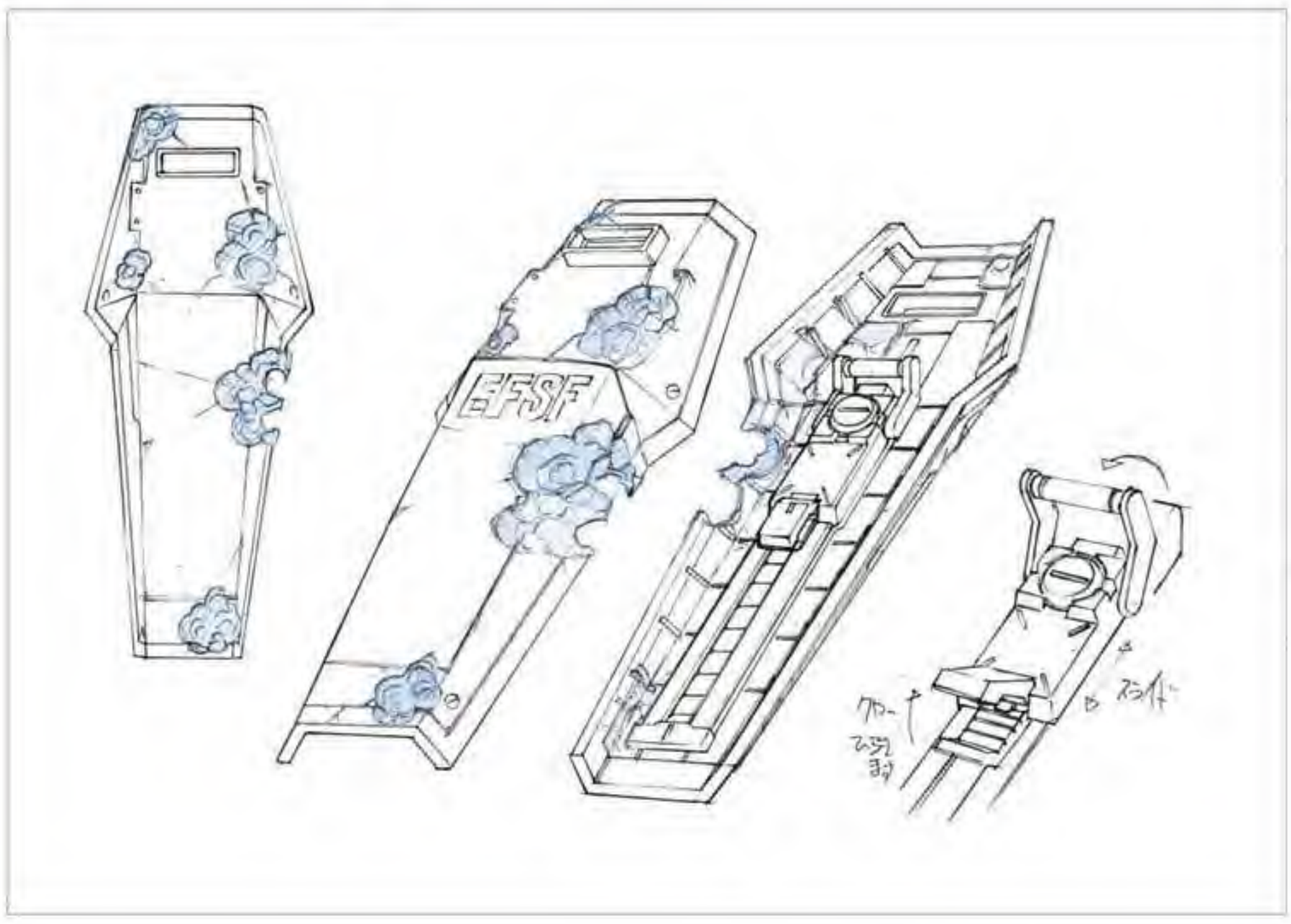



## 足裏／ミサイル

フルアーマー・ガンダムとガンダムの足裏の対比。足部にもソール状の増加装甲を取り付けるため、大型化している。増加装甲に開閉式のツメ状のパーツが設けられている。サイコ・ザクとの戦闘では、廃コロニー内の建造物に接触させ、機体の減速と方向転換する際に用いている。肩部や腰部などの増加装甲内に装備された小型のミサイル。スラスターの他に4基のサブスラスターを備える。一斉射することも可能で、その際は極めて濃密な弾幕を展開した



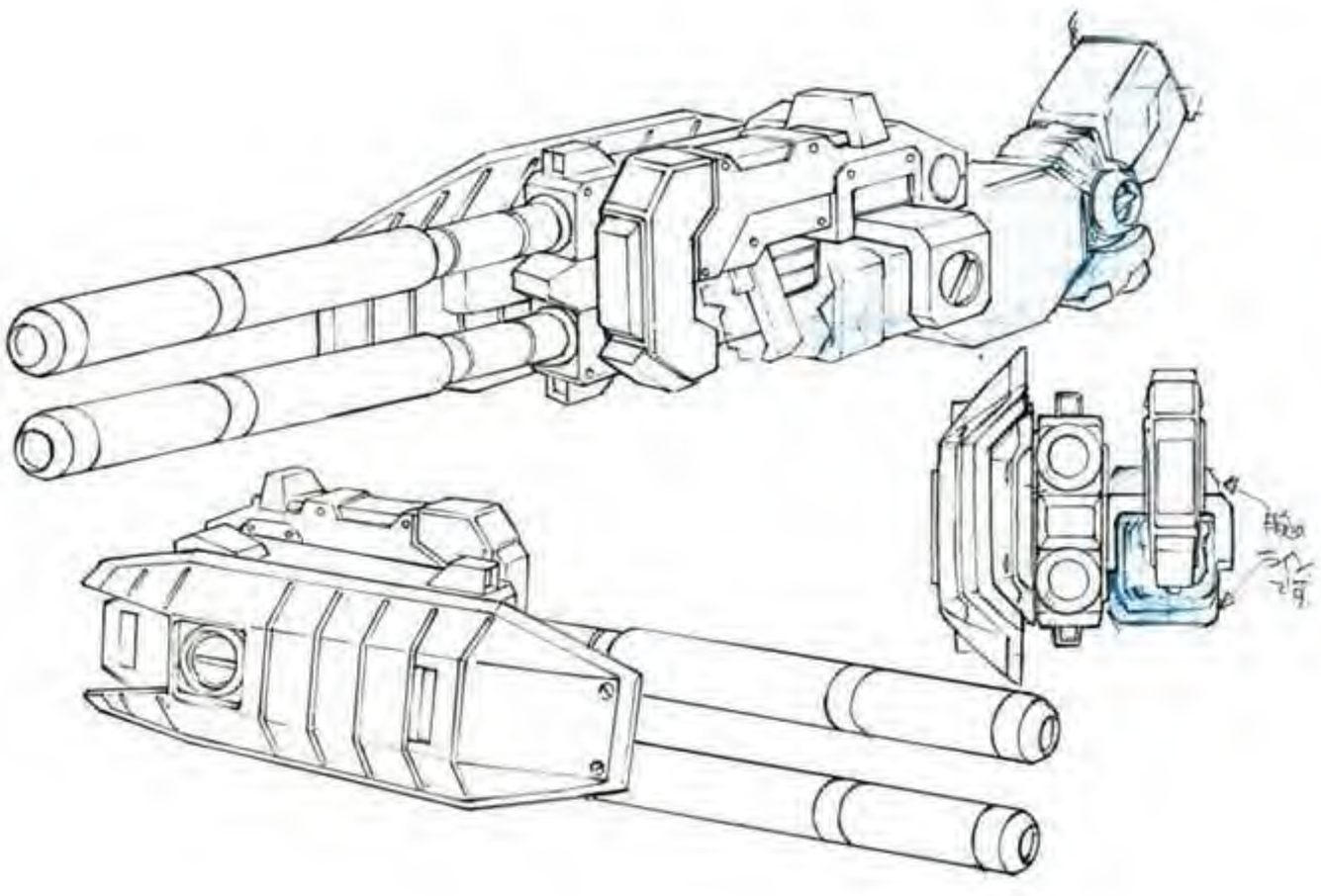





## シールド<br>破損状態

サイコ・ザクとの戦闘でダメージを受けたシールド。破損の状況から、サイコ・ザクとの戦いの激しさがうかがえる。複数の素材を積層することで高い防御力を有しているシールドだが、集中砲火によっては一定のダメージを与えることが可能であった

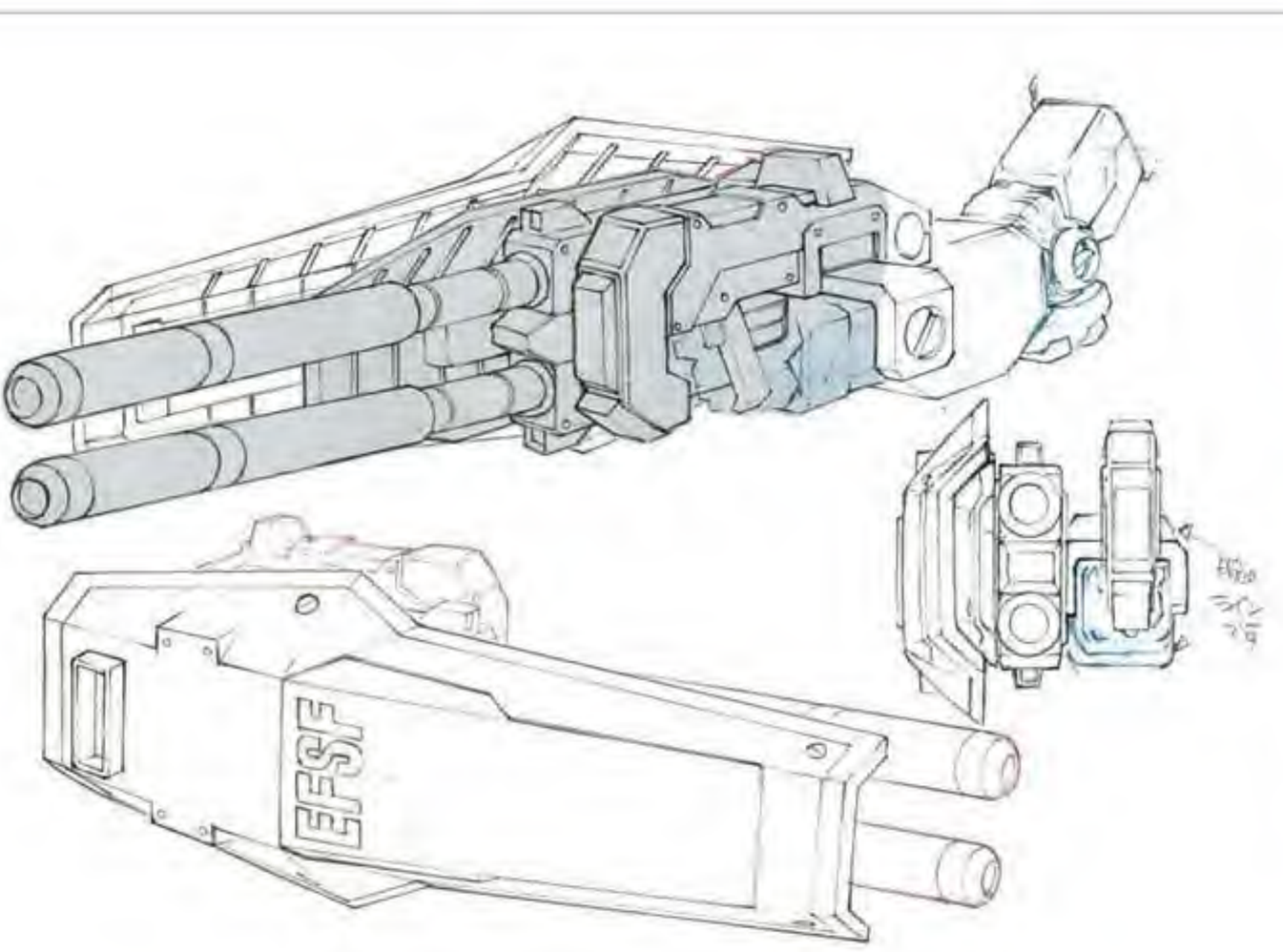




## 2連装ビーム・ライフル①

フルアーマー・ガンダムの主兵装であるビーム兵器で、大口径ビーム砲を連装化したもの。大型のデブリを一撃で破壊するなど、極めて高い威力を誇る。基部を中心に小型のシールドで覆われており、ある程度の防御力も確保している。外装化された半固定式の火器だが、内装火器ではない点や腕部に装備していることなどから、射界が広い点が特徴と言える



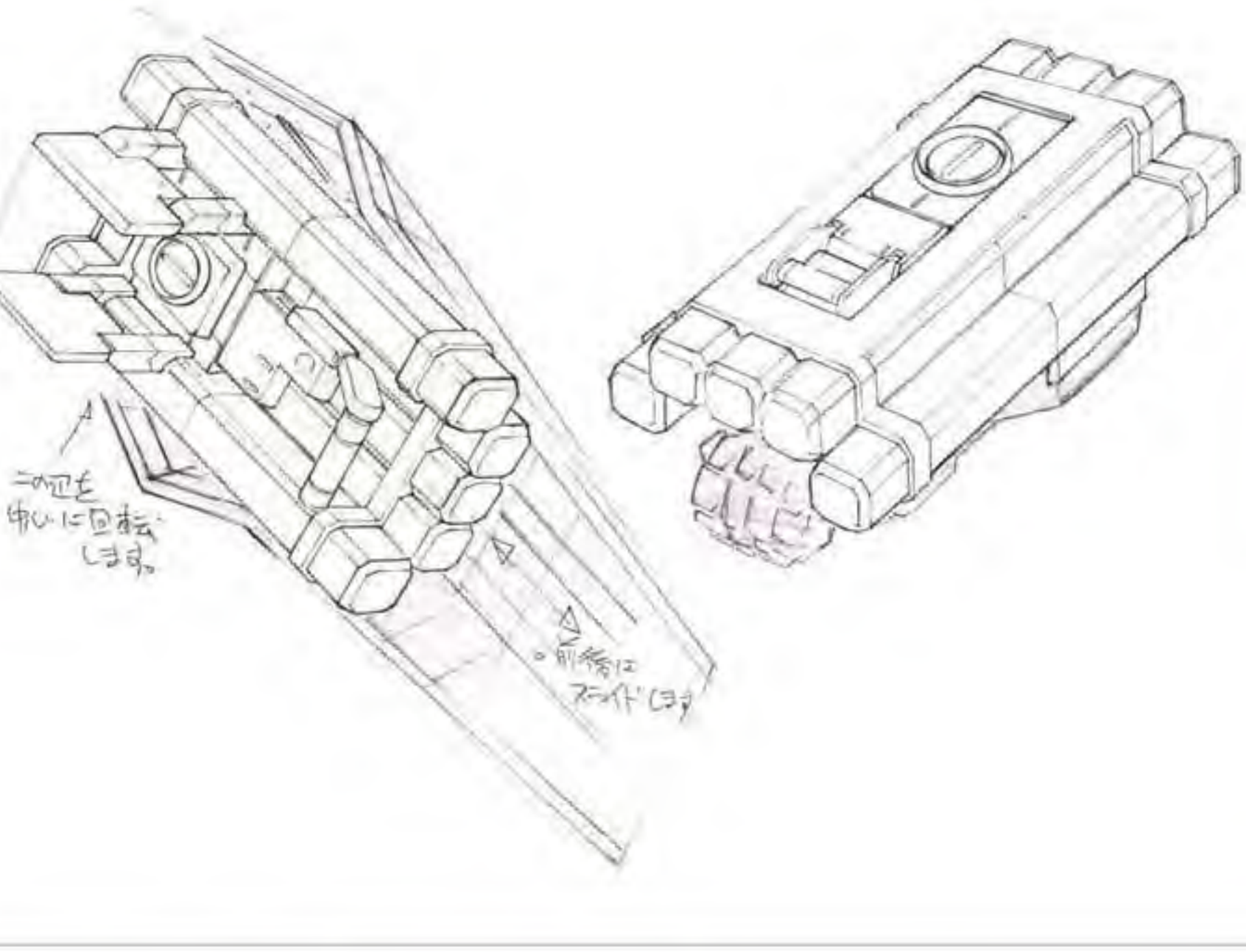



## 2連装ビーム・ライフル②

2連装ビーム・ライフルにシールドを外装した状態。砲身のほぼすべてがシールドに覆われたことで、戦闘やデブリとの衝突による破損の危険が大幅に低下した



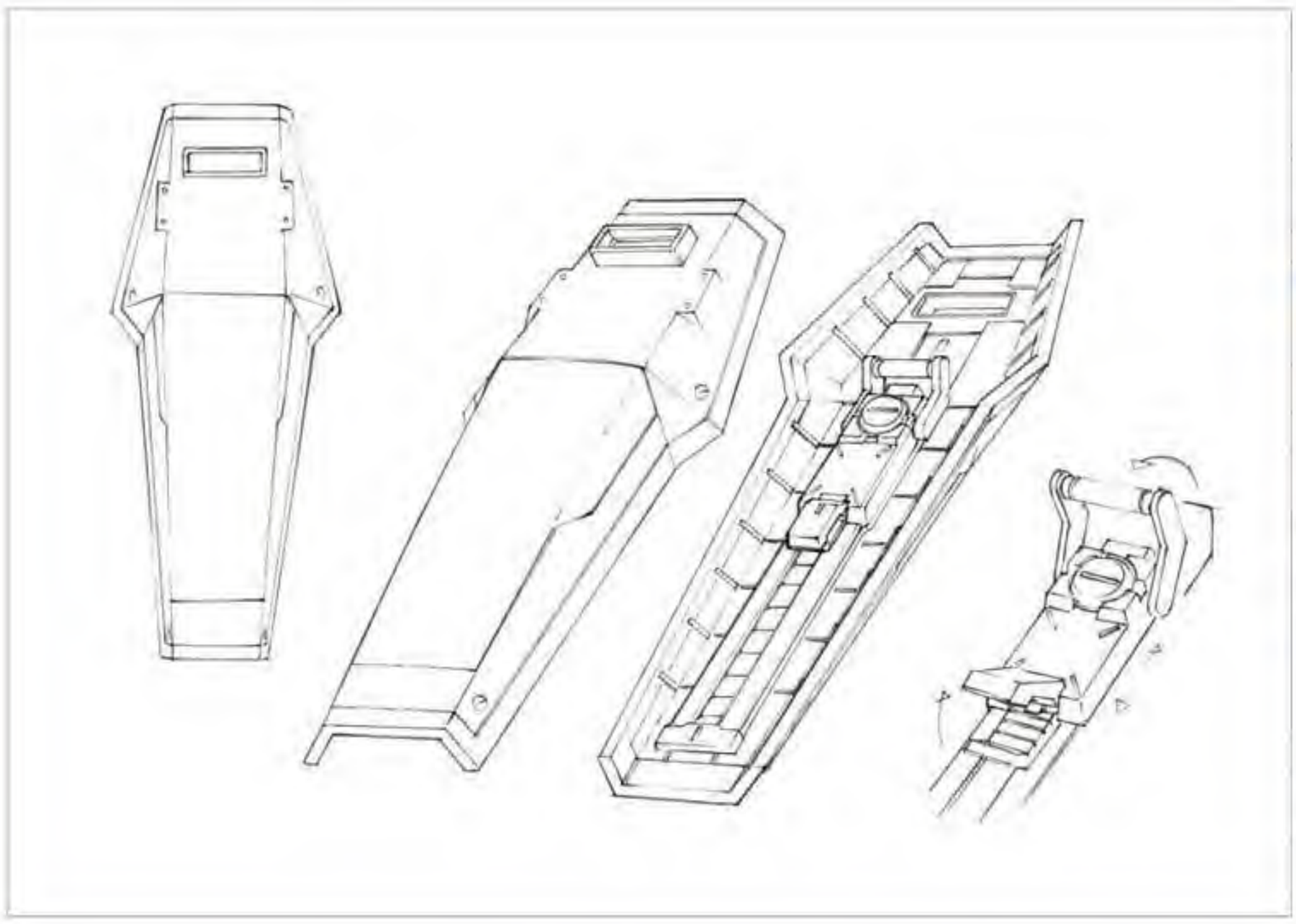





## 5連装ロケット・ランチャー

左腕部に装備した大型の実体弾兵器。5つのコンテナのそれぞれにロケット弾が収められている。2連装ビーム・ライフルと同じくアタッチメントを備えており、シールドを外装することが可能。ロケット弾のタイプなどは不明だが、個別射や一斉射など、発射形式も選択できたと思われる。また、他の外装と同様、打ち切ったのちにパージできた



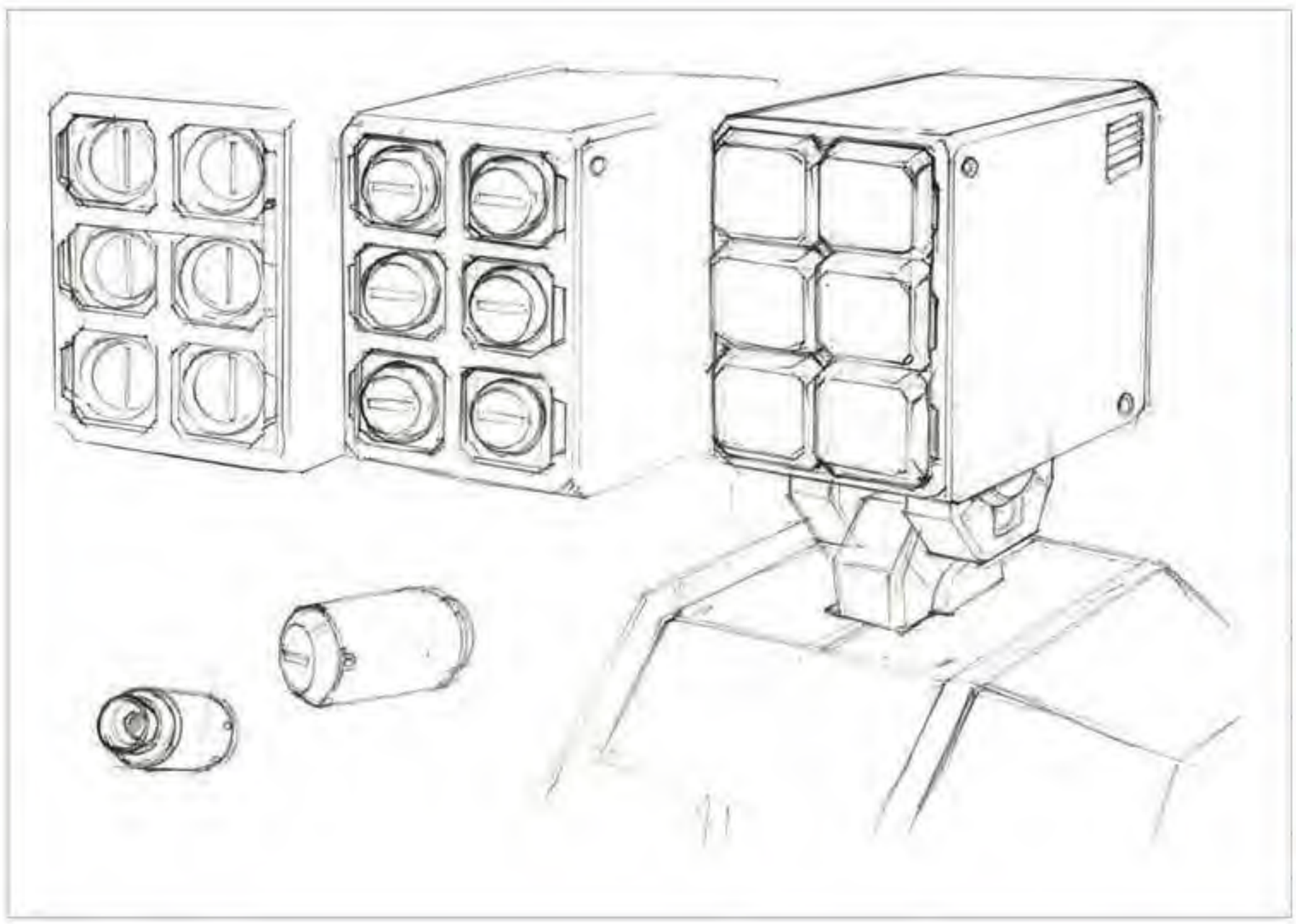


## シールド

左右の腕部に装着するほか、サブアームで保持することで計4枚を装備できる。すべてのシールドを正面に向けることで、極めて高い防御力を発揮する。なお、シールドの裏面には、マニピュレーター用のハンドルのほか、腕部のアタッチメントに取り付けるパーツが設けられている





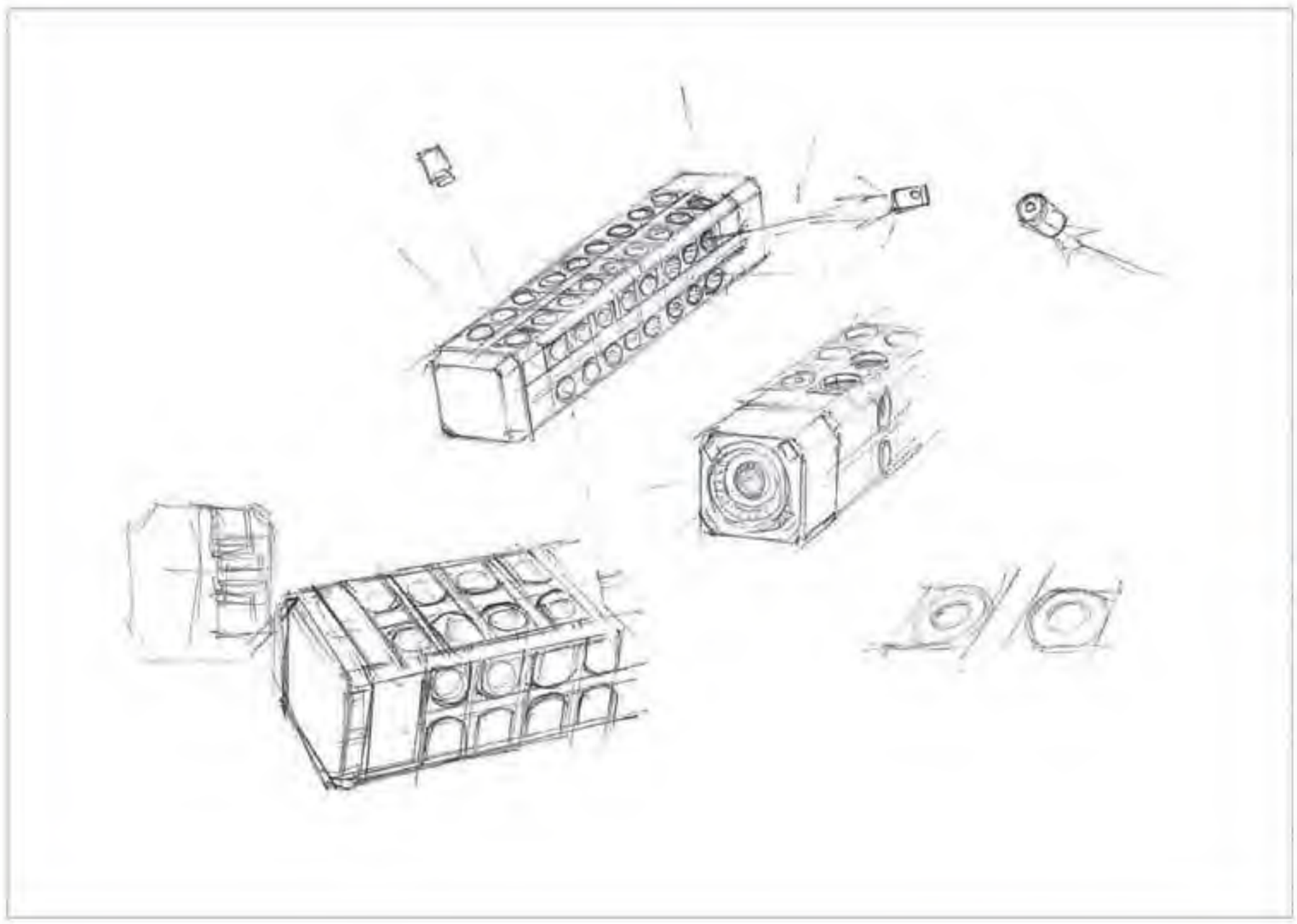


## 6連装ミサイル・ポッド

ランドセルの左上部に装備する実体弾兵器。マイクロミサイルをはじめ、異なる弾種を搭載できるため、運用性に秀でる。5連装ロケット・ランチャーと同じく発射方式は選択式となっており、肩部や腰部などの増加装甲に内蔵されたミサイルと同時発射することで、弾幕を展開できる。なお打ち切った後は母艦での再装填が必要であった





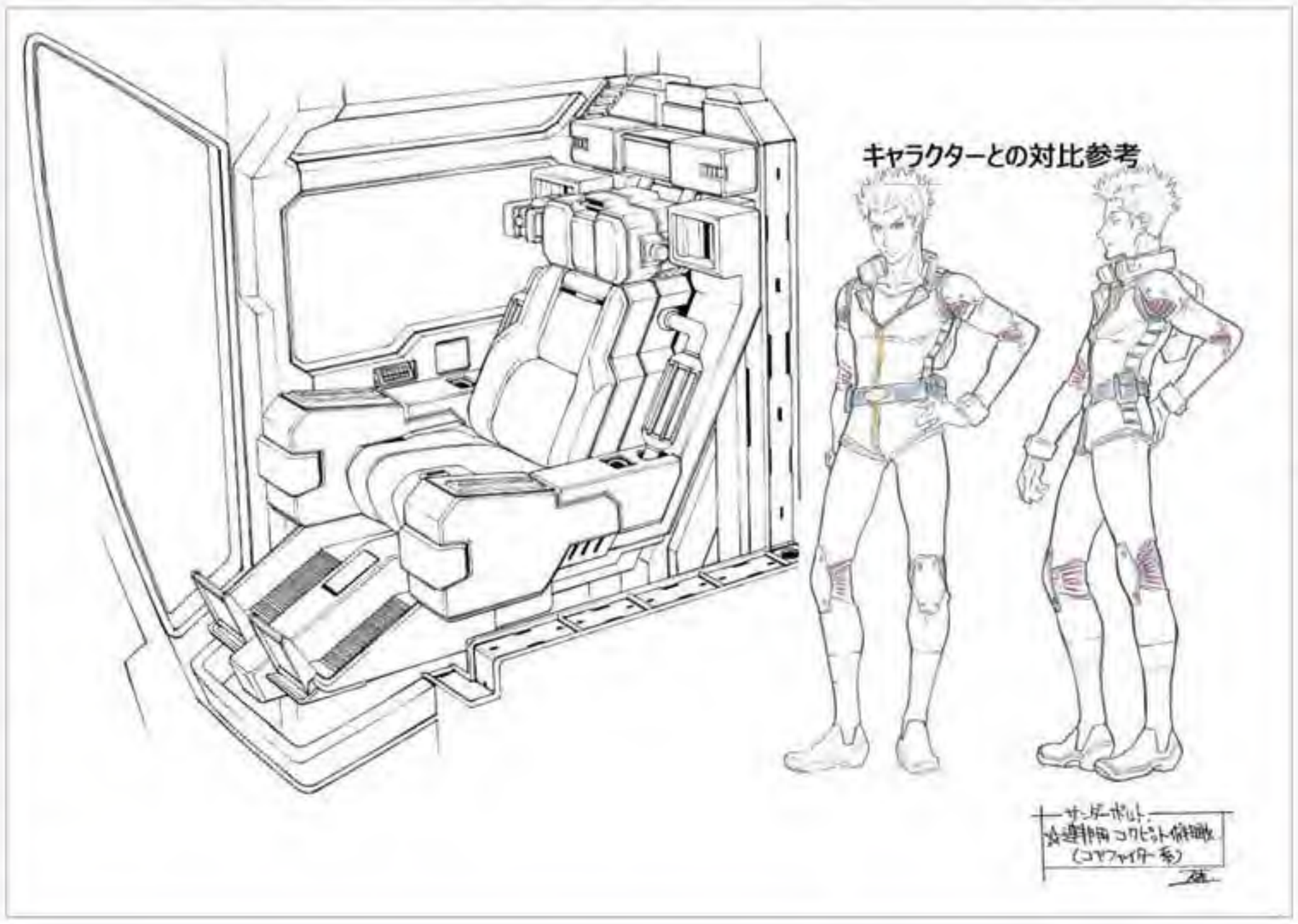


## ミサイル

多数の小型ミサイルを搭載したタイプで、6連装ミサイル・ポッドに搭載されるミサイルの一種。発射後に周囲にワイヤー付きの小型ミサイルを射出する。コンテナひとつにつき、数十発の小型ミサイルが搭載されており、極めて濃密な弾幕を展開するほか、多数の目標への攻撃などにも用いられた。フルアーマー・ガンダムはビッグ・ガンへの目くらましとしても使用している



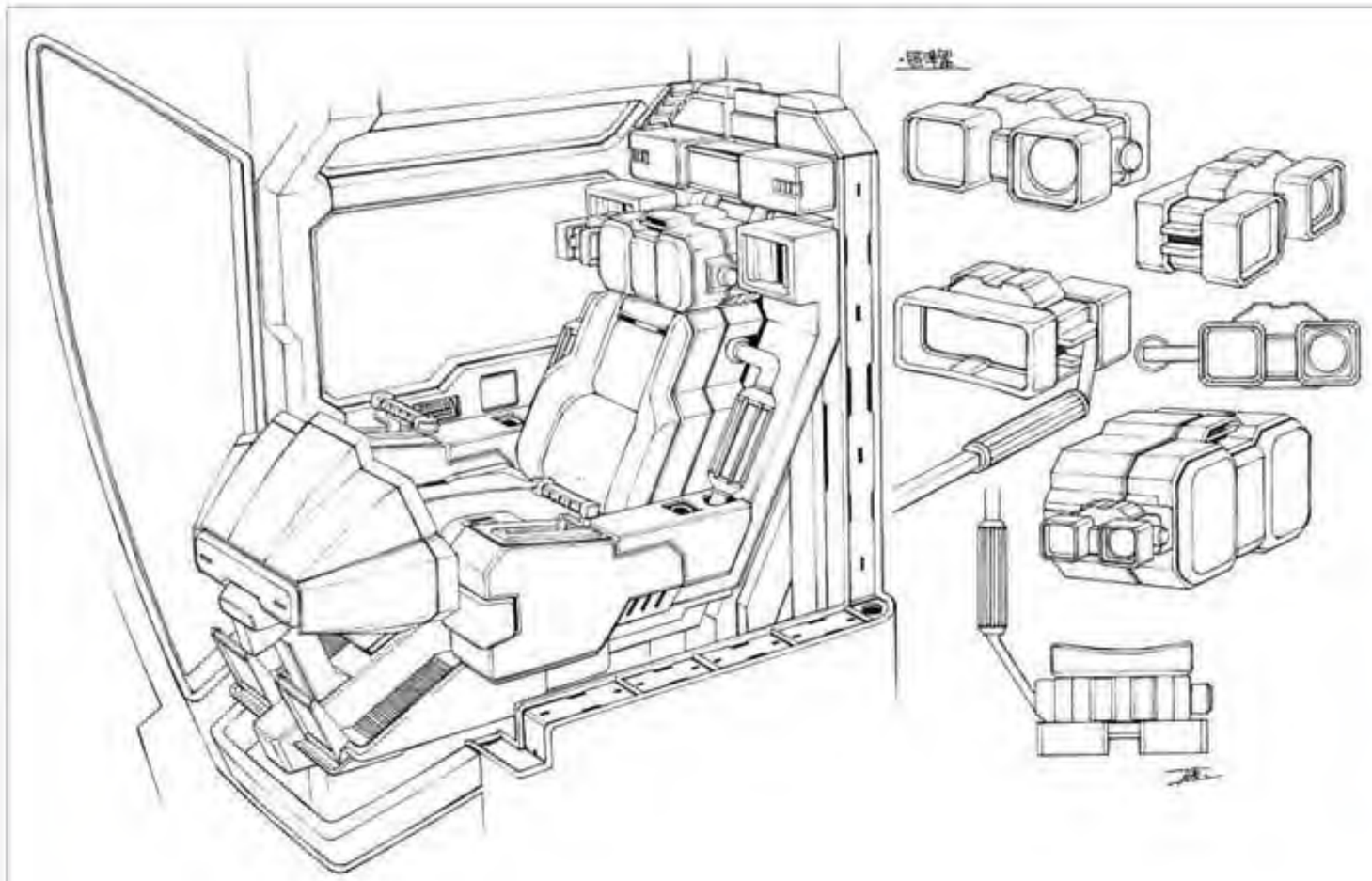





## コックピット①

コックピット内に設置されたシートとキャラクターの対比。コア・ファイターを採用しているため、正面のメインモニターの形状が曲面になっている点が特徴



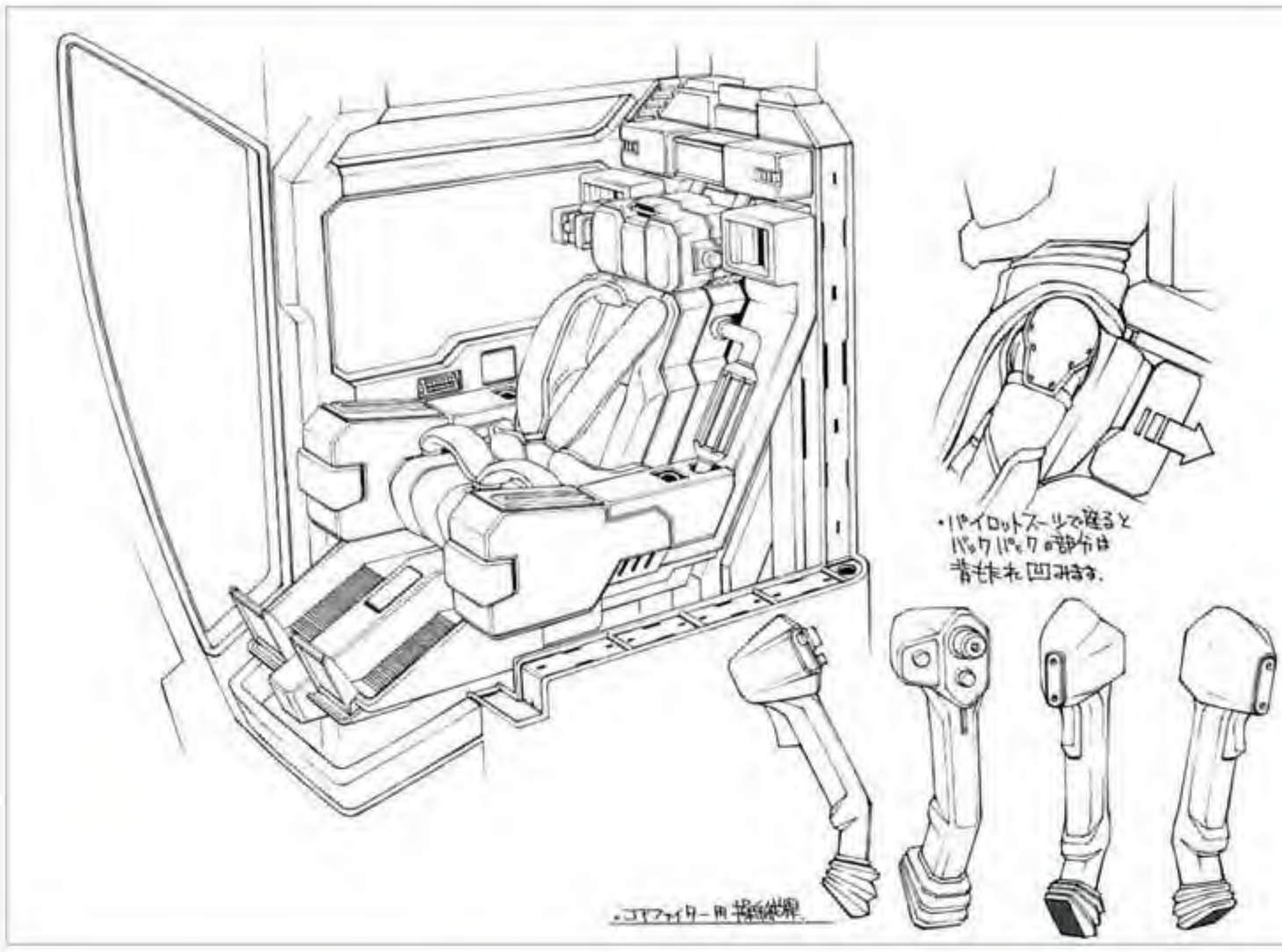



## コックピット②

照準器は、RX-78 ガンダムと同じくヘッドレストの右側面から引き出す方式となっている。照準精度は極めて高く、イオも敵MSへの狙撃時に使用している





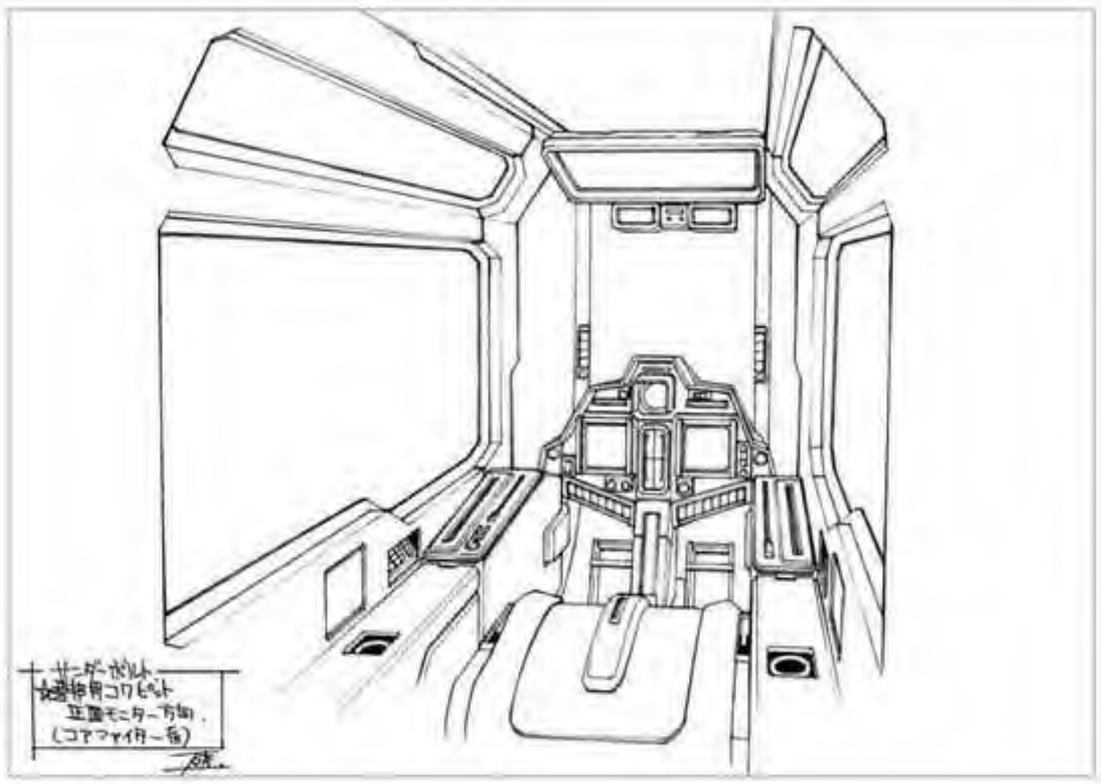



## コックピット③

ノーマルスーツを着た状態で搭乗する場合、バックパックが接触する部分が凹む仕様となっていた。これは連邦系MS共通の仕様である。また、コア・ファイターのコントロールスティックには、親指で操作する小型のレバーやボタンのほか、トリガーが備えられている

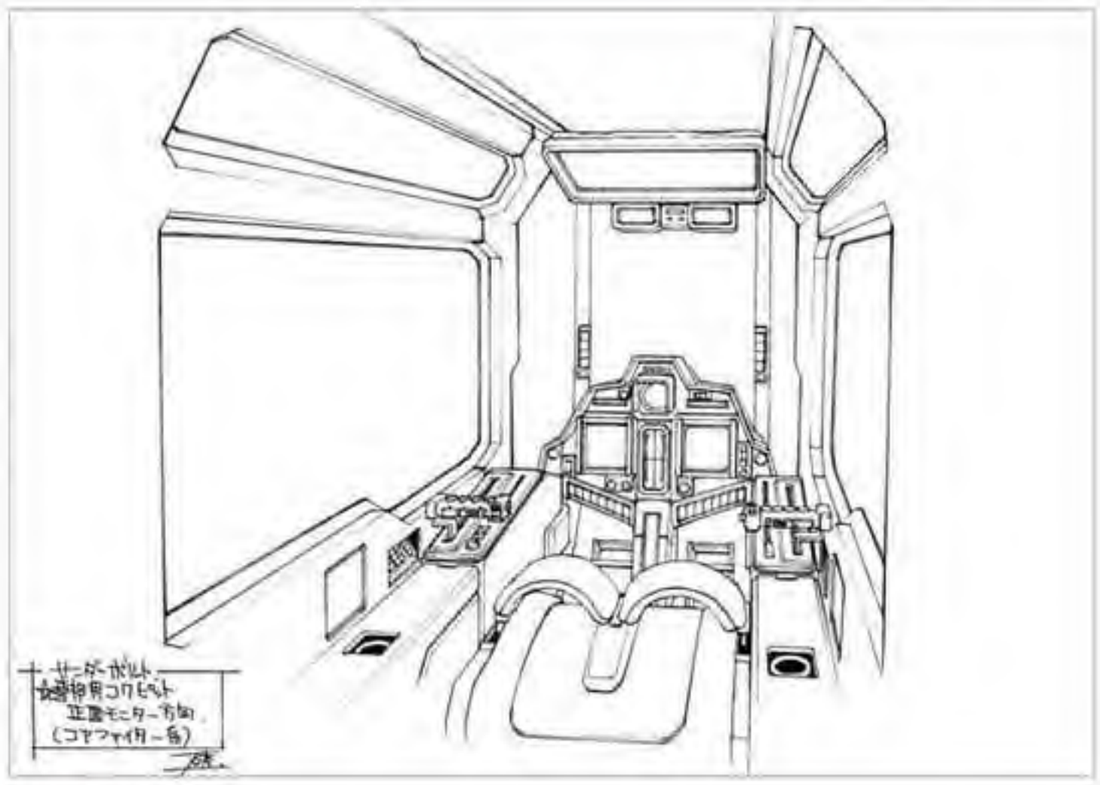






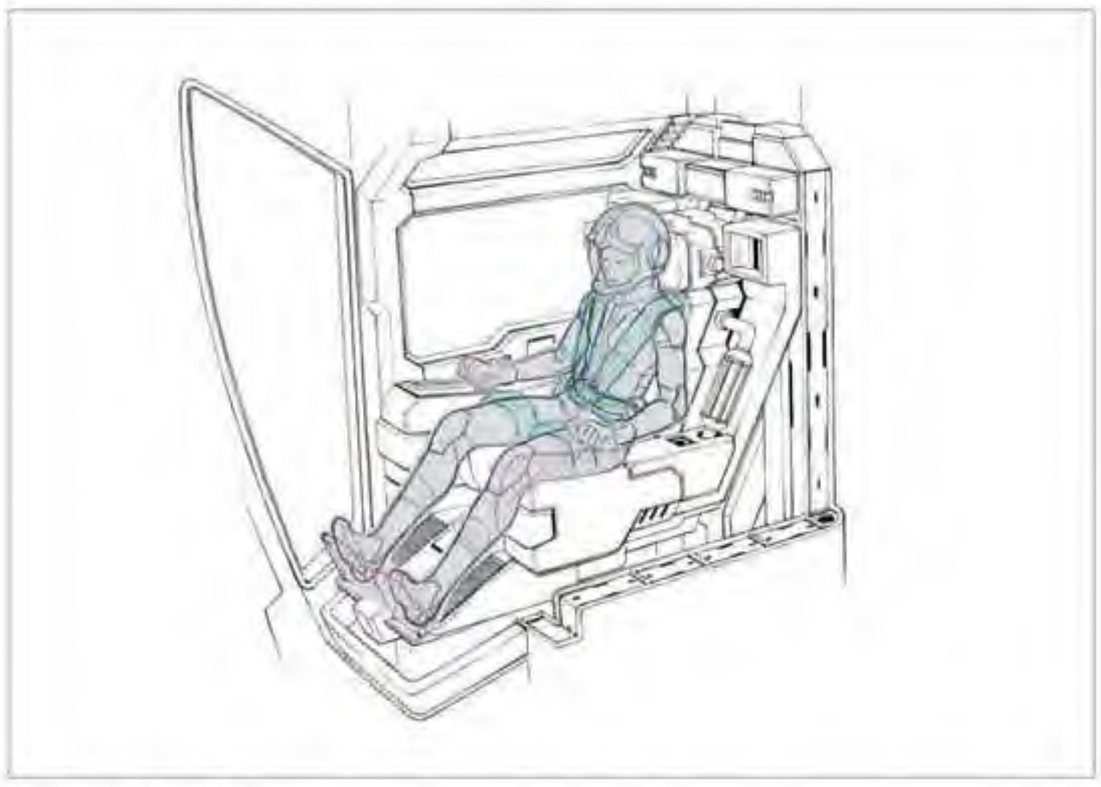

## コックピット④

コックピットを奥から見た状態。正面を含め、側面や側面上部など、複数枚のディスプレイが配置されていることが分かる。コンソールにも小型のモニターが、下部にはスロットルがそれぞれ配されている。イオは、このスロットルを細かく操作することで、バーニアやスラスターの噴射を調整、デブリを避けながらの機動を行った




## コックピット⑤

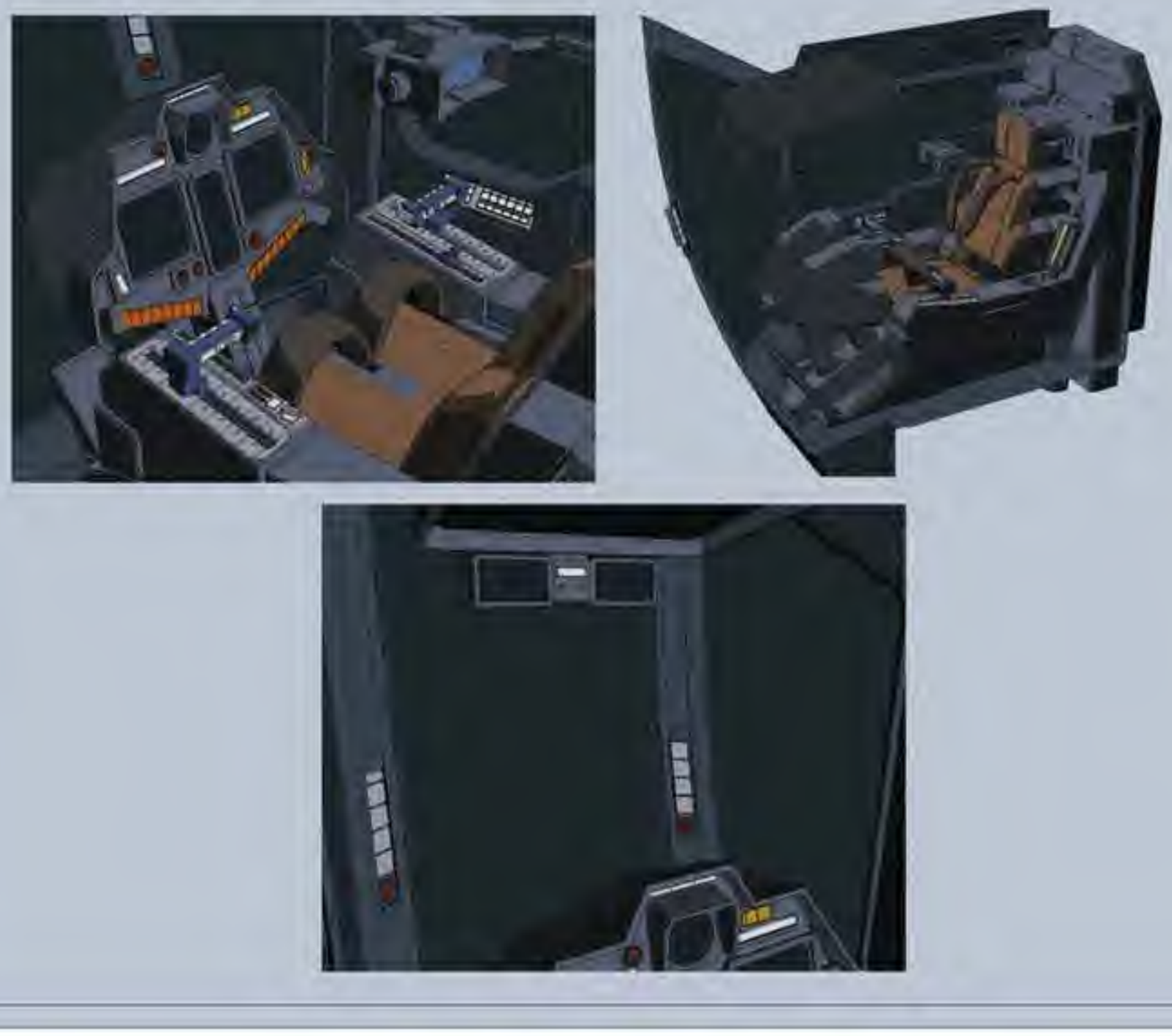
「コックピット④」と同じアングルだが、脚部のベルトとMSの操縦時に用いるコントロールスティックが描き加えられている。



## コックピット⑥

ノーマルスーツを着用したパイロットが座った状態のコックピット。正面のコンソールが省略されているため、着座時に脚を置いた状態などがわかる

### 制作用色見本



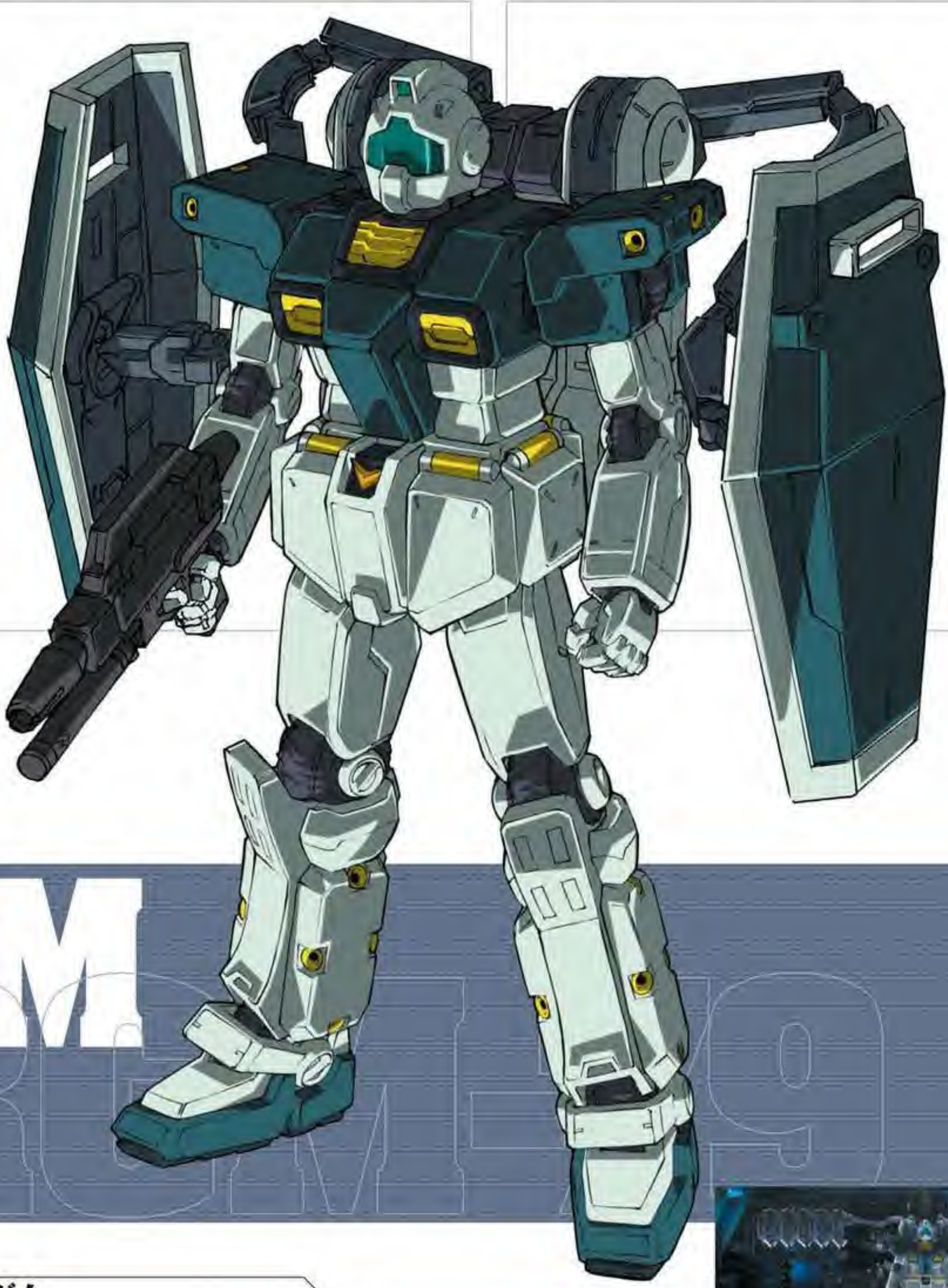
## フルアーマー・ガンダム コックピット

コア・ファイター系のコックピットを採用しているため、コア・ファイターのキャノピーが正面モニターを構成する。そのため、コア・ブロック・システム系と比較してモニターが曲面となっている点が特徴。MS時は左右のコントロールスティックで操縦する。正面コンソールは航空機のそれを思わせるレイアウトとなっている



Earth Federation Space Force

# RGM-79 GM



## RGM-79 ジム

RX-78 ガンダムで得られたデータを基に開発された地球連邦軍の主力MS。一年戦争中期以降に開発され、地球・宇宙など各地で運用されたことでも知られる。様々な仕様が開発されており、ムーア同胞団に配備されたタイプは、サンダーボルト宙域での運用にあたって各所に改修が施されている。

改修点としては、関節部へのシーリング処理とバーニアの追加、頭部センサーの増設が挙げられる。これらの改修により、デブリとの衝突による機体の破損の回避と、運動性のアップ、暗礁宙域における探査性能の向上を果たすこととなった。また、ランドセルも大型のものに換装されている。この大型ランドセルは、フルアーマー・ガンダムのような武装こそ施されていないが、2本のサブアームとスラスターが設けられている。サブアームはシールドの保持などに用いられ、ジムの防御力の向上に貢献した。

また、本仕様のジムにはコア・ブロックが採用されている。ジム本体もAパーツ(上半身)とBパーツ(下半身)への分離可能で、それにコア・ブロック・システムが挟み込まれる形式となっている。これはガンダムと同じシステムだが、コスト面の問題からか、コア・ファイターへの変形機構は備えていない。しかし、このシステムの採用によりパイロットの生還率は大幅に向上したことは確かである。

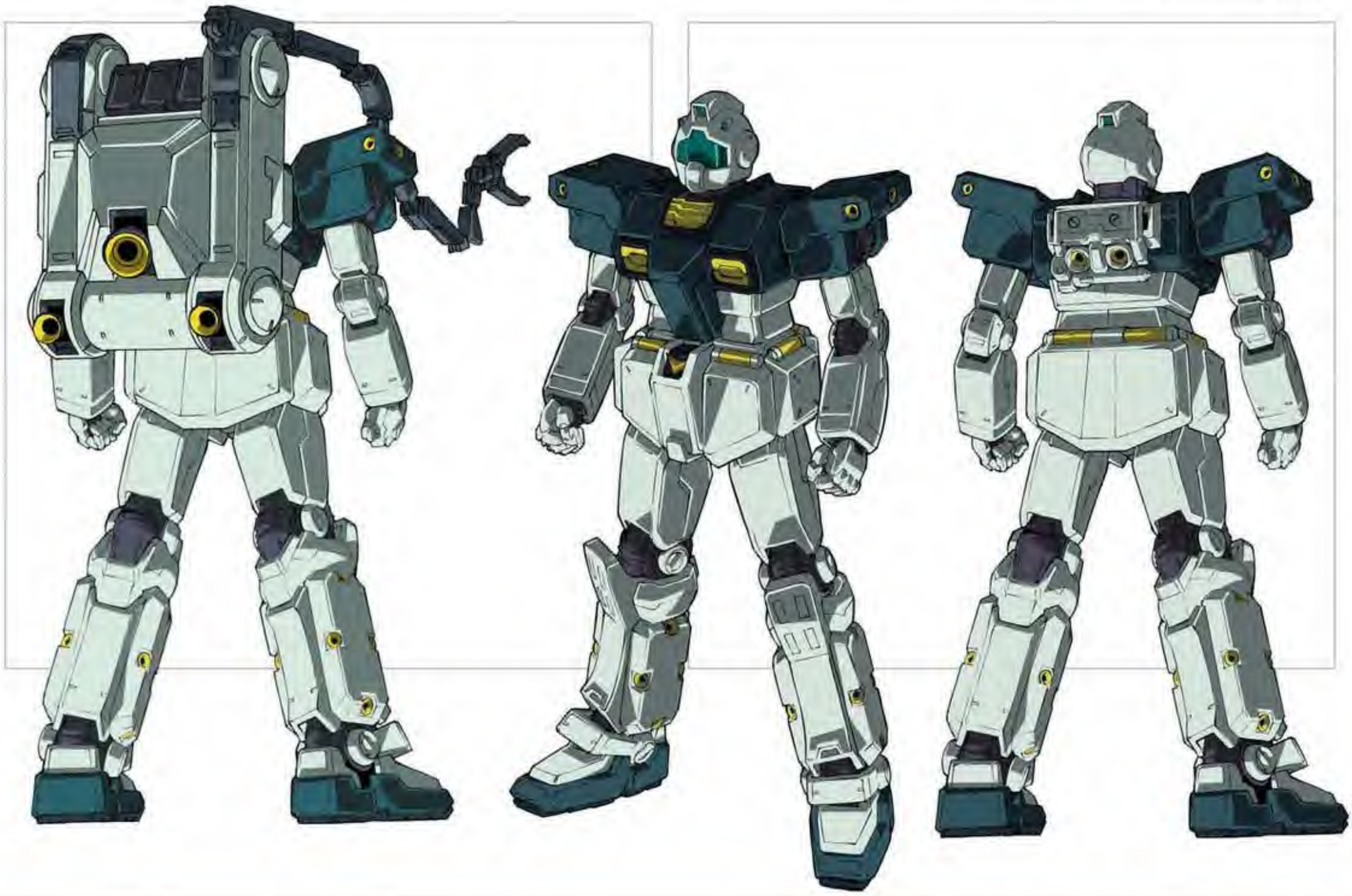
これらの装備やシステムを有していたジムだが、サンダーボルト宙域での戦闘は大きな損害を出している。ある戦闘では24機が出撃したが、帰還はわずか数機であった。これはサンダーボルト宙域の戦闘の激しさを物語るエピソードであると言えるだろう。

なお、本仕様のジムは、ア・バオア・クー攻防戦にも投入されていた。このことから、ムーア同胞団以外の部隊にも配備されていたと考えられる。









制作用色見本



マニピュレーター

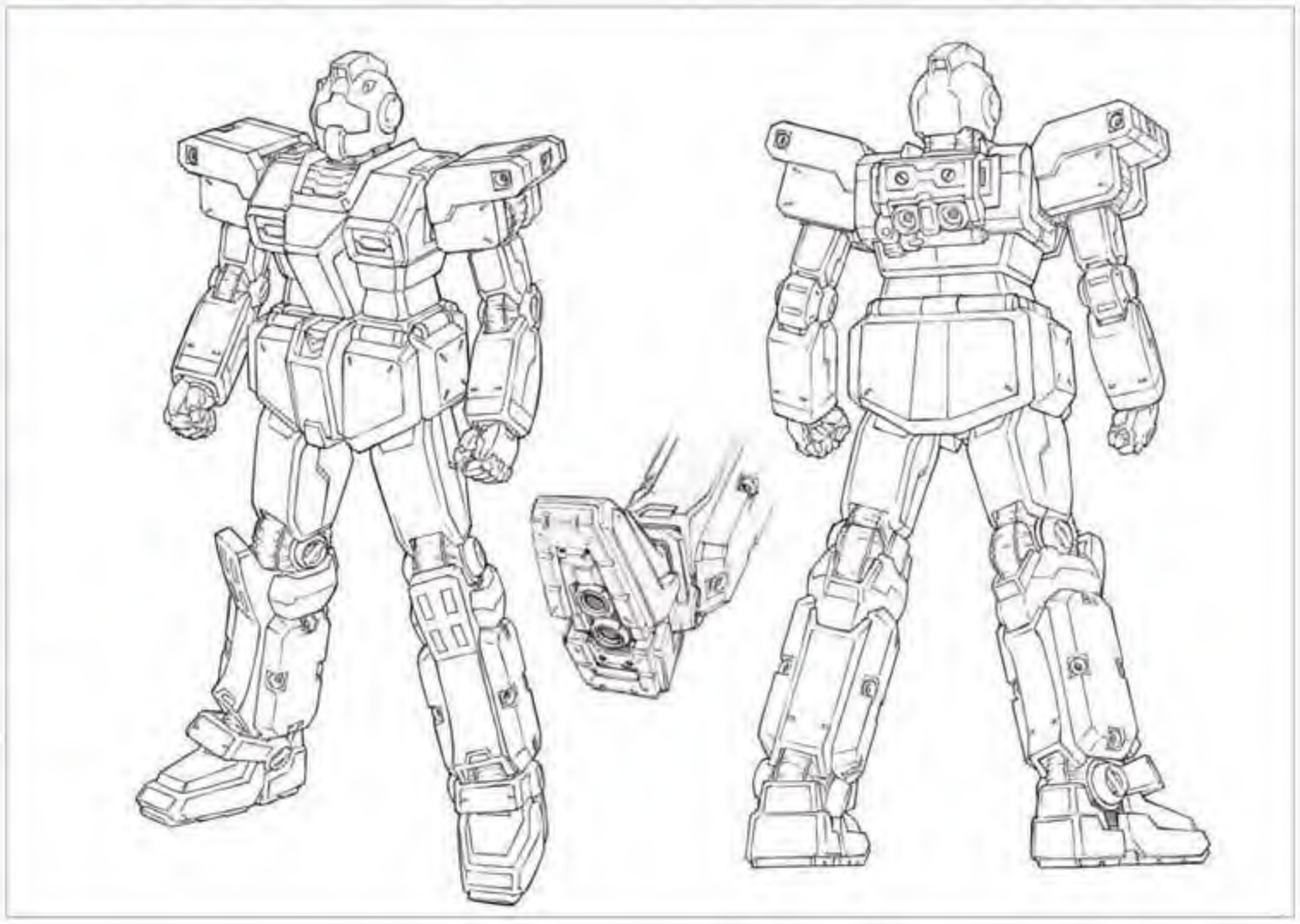


脚部



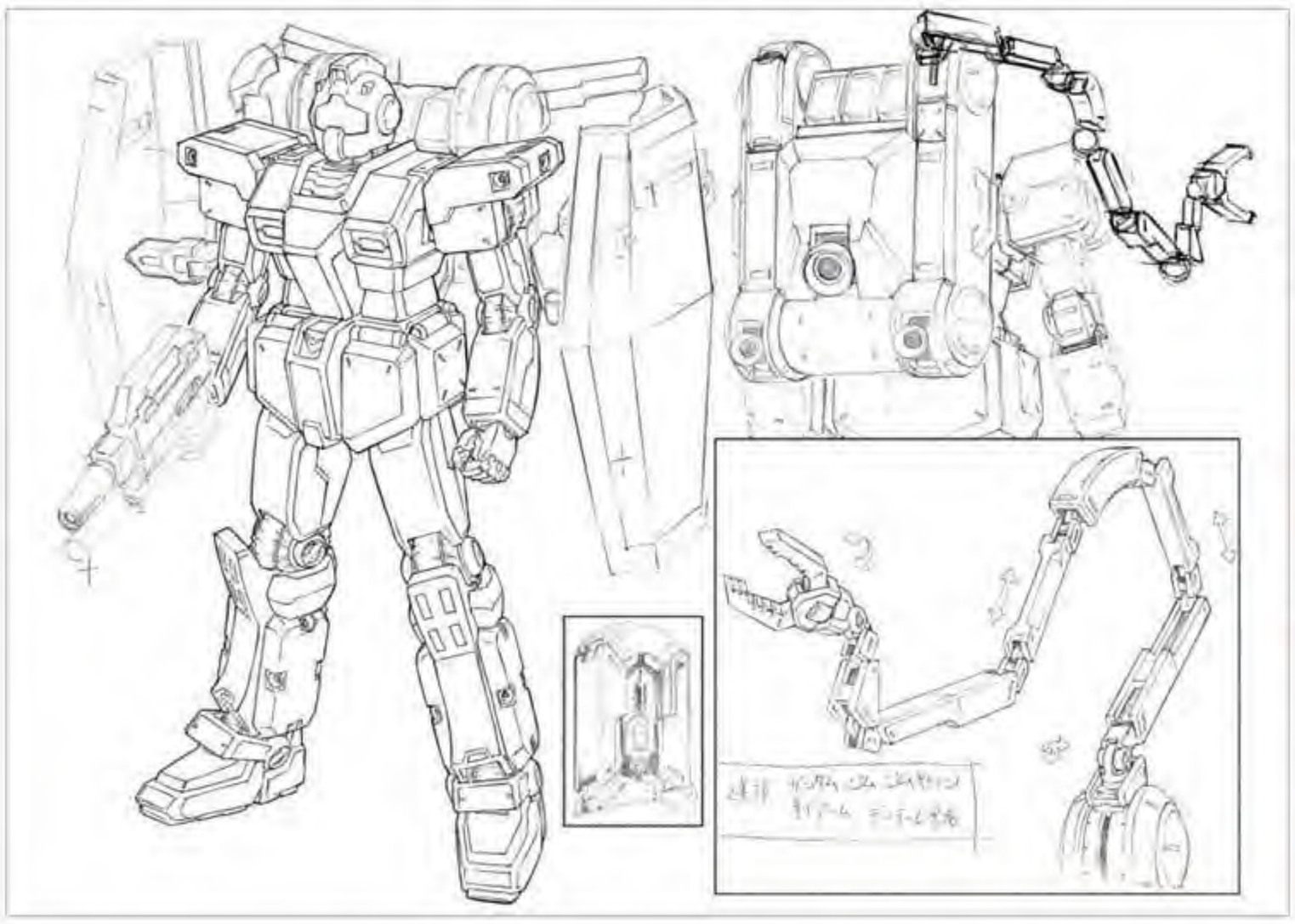






## ジム

大型ランドセルを取り外した状態のジム。シルエットは通常のジムとほぼ同じだが、肩部や脚部にバーニアが装備されるなど、細部が異なっている。また胸部のエアインテークもスリットの形状が変更されているが、これはデブリの侵入を避けるための処置と思われる。大型ランドセルを装備するため、ランドセルはやや小型化されている。ビーム・サーベルもランドセル上部ではなく、下部に横向きに装備している

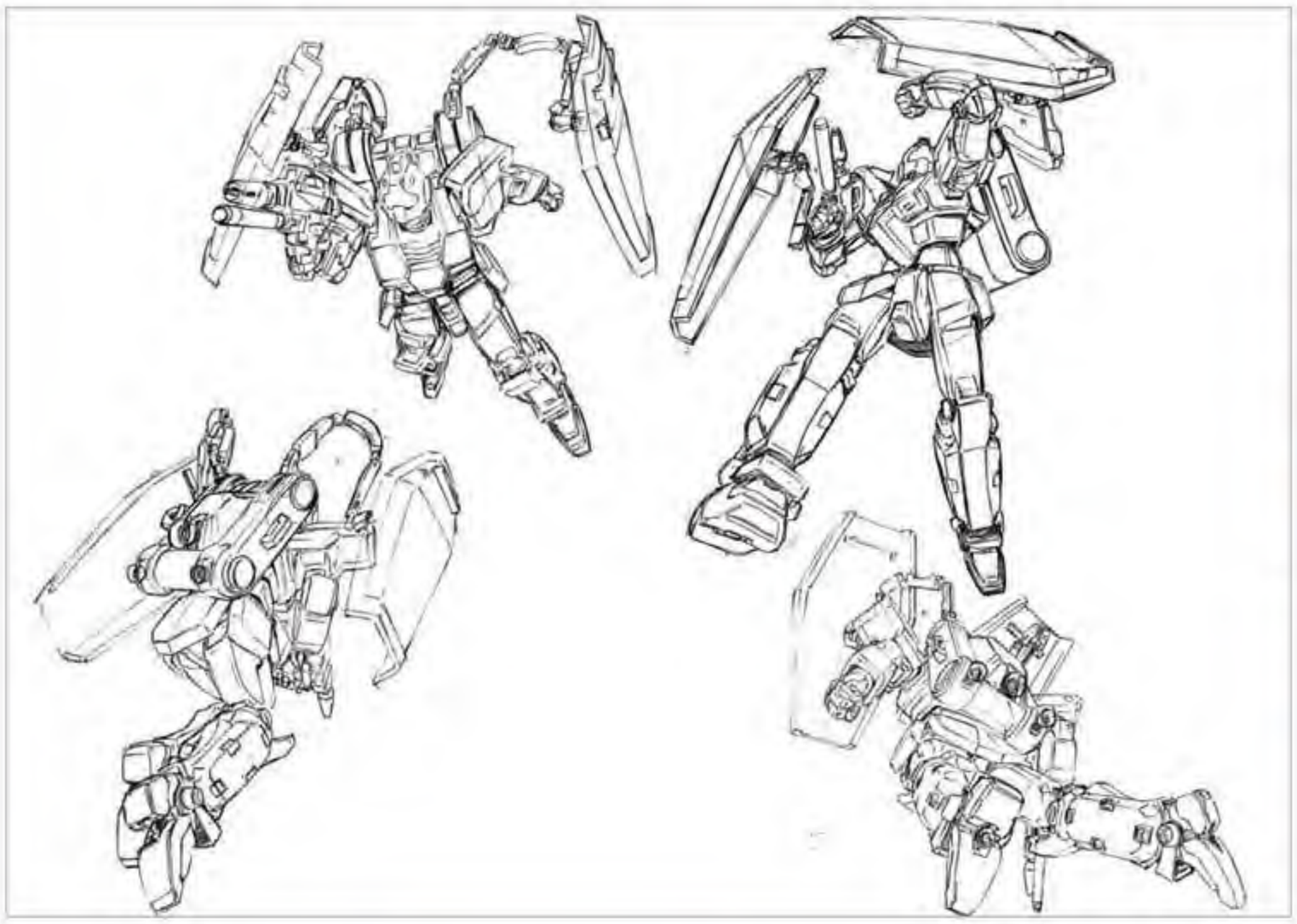


## ジム
## 大型ランドセル装備状態

大型ランドセルとシールド、ビーム・スプレーガンを装備した状態のジム。各種武装は出撃直前にデッキで装備する。ガンダムと異なりシールドは腕部ではなく、サブアームのみに装備する。またサブアームは、非使用時はボックス状に折りたたまれており、使用時に展開する。展開時は各部が伸縮、展開することで複雑な可動を実現した





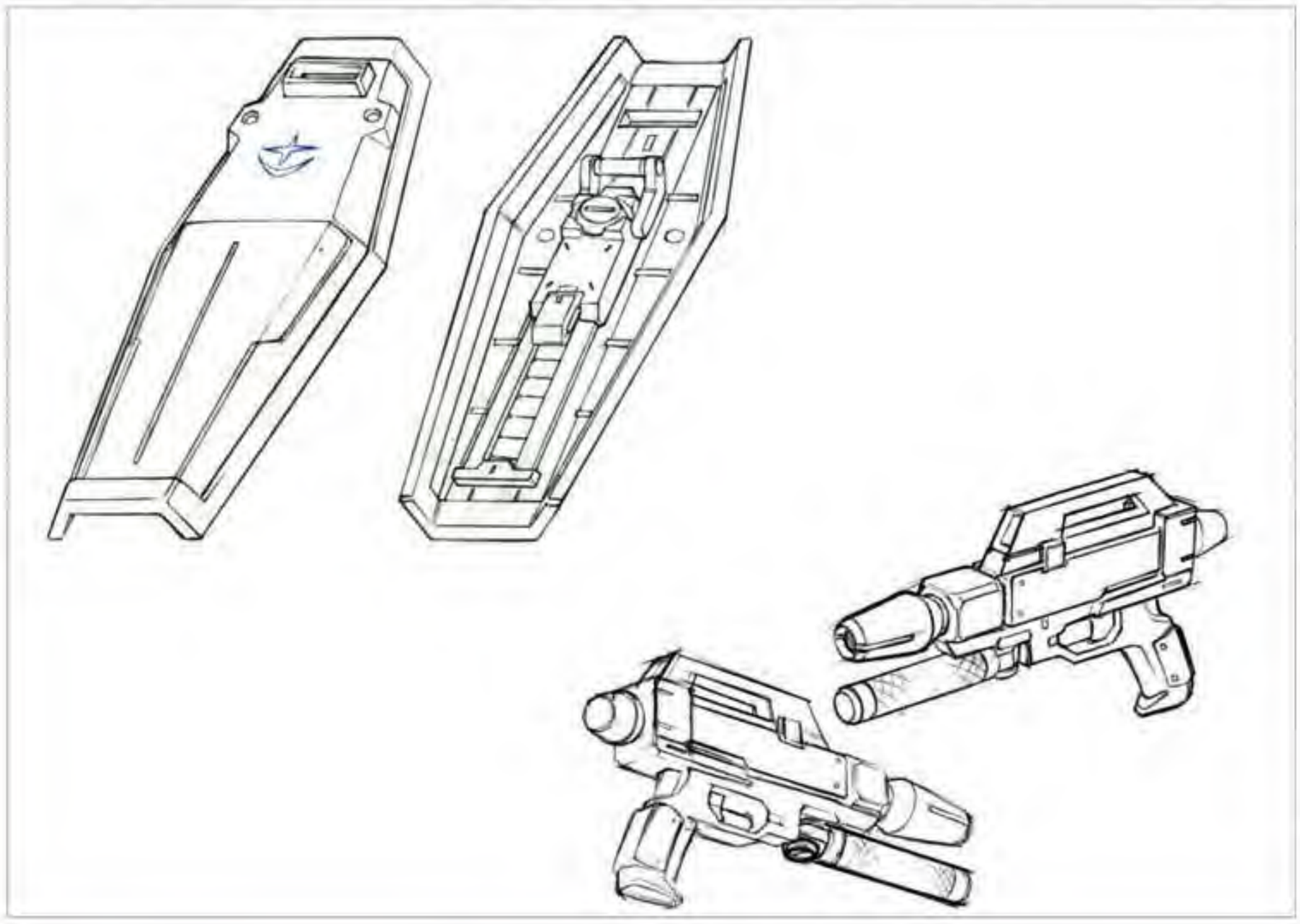


## ジム
## ポーズ集

ビーム・スプレーガンやシールドを構えた状態のジム。機体の可動域の広さだけではなく、シールドを装備したサブアームの可動範囲などもわかる。シールドをサブアームで保持することで、腕部に装備した武装を効果的に使用できるなどのメリットがある







## シールド、ビーム・スプレーガン

シールドは、フルアーマー・ガンダムが装備するものと比べてやや小型で形状も異なっている。シールド表面には連邦軍のエンブレムが描かれている。主兵装であるビーム・スプレーガンは、銃身下部にグリップを備える。形状は異なるが、機能や威力に違いはなかったと思われる

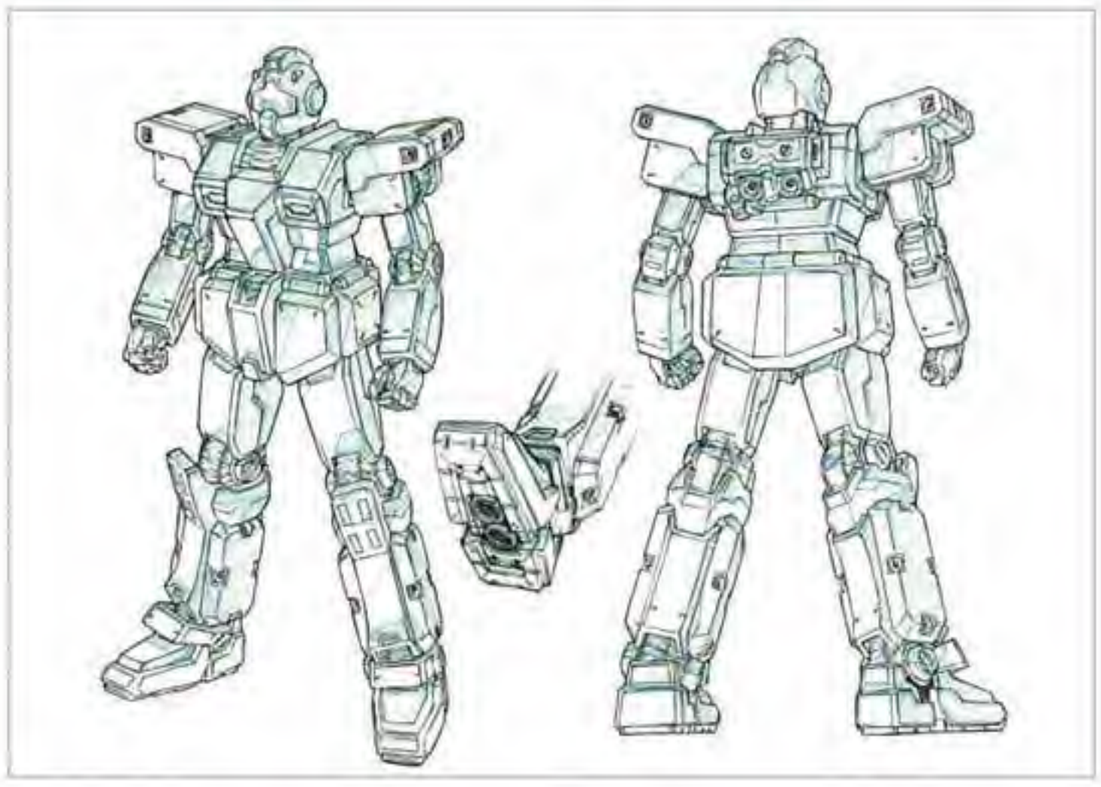


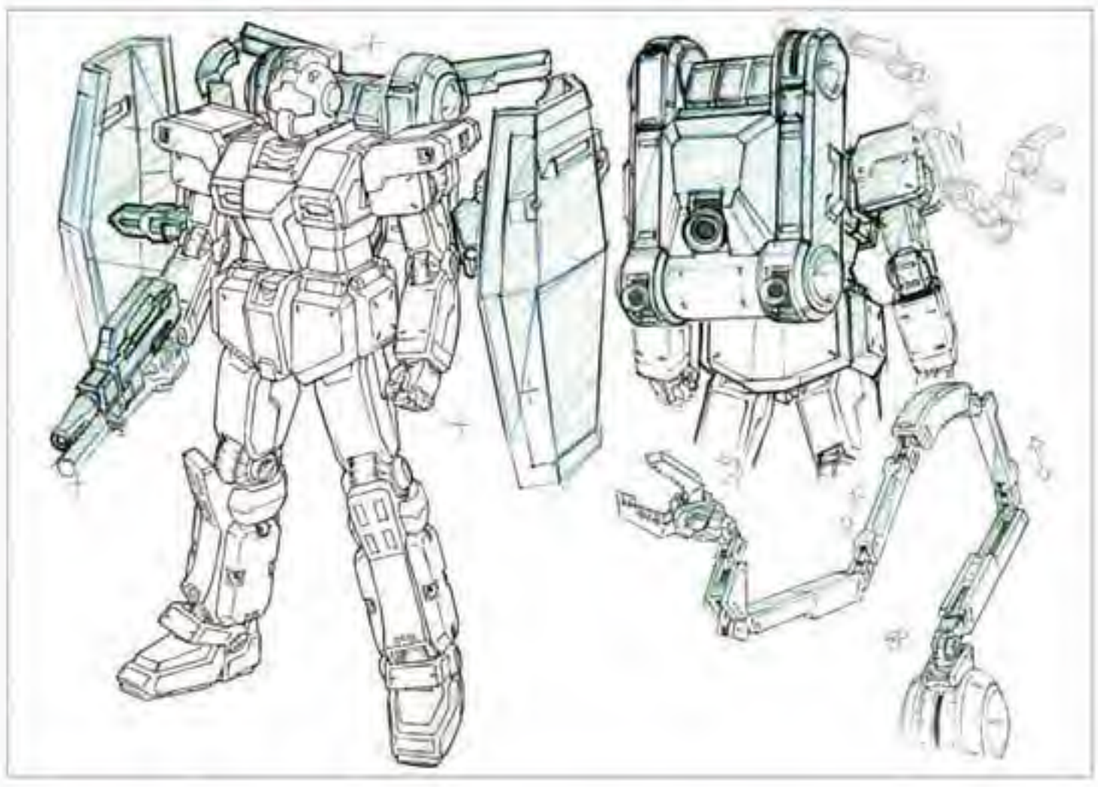


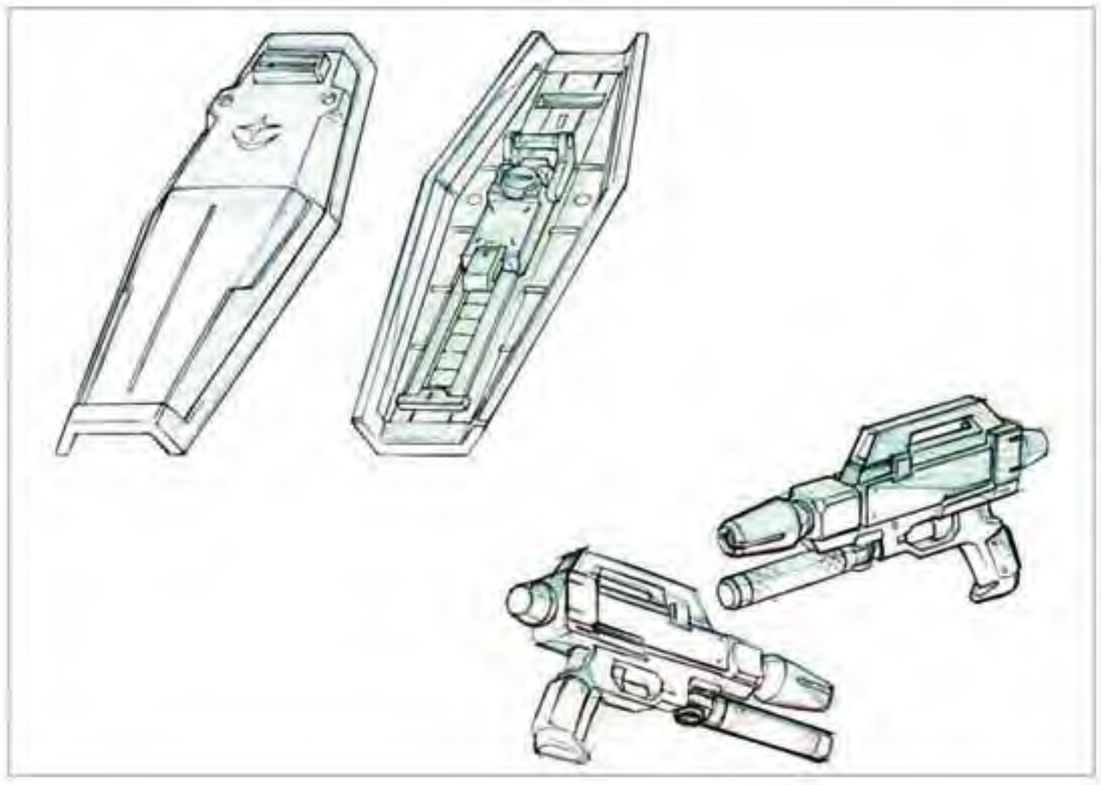








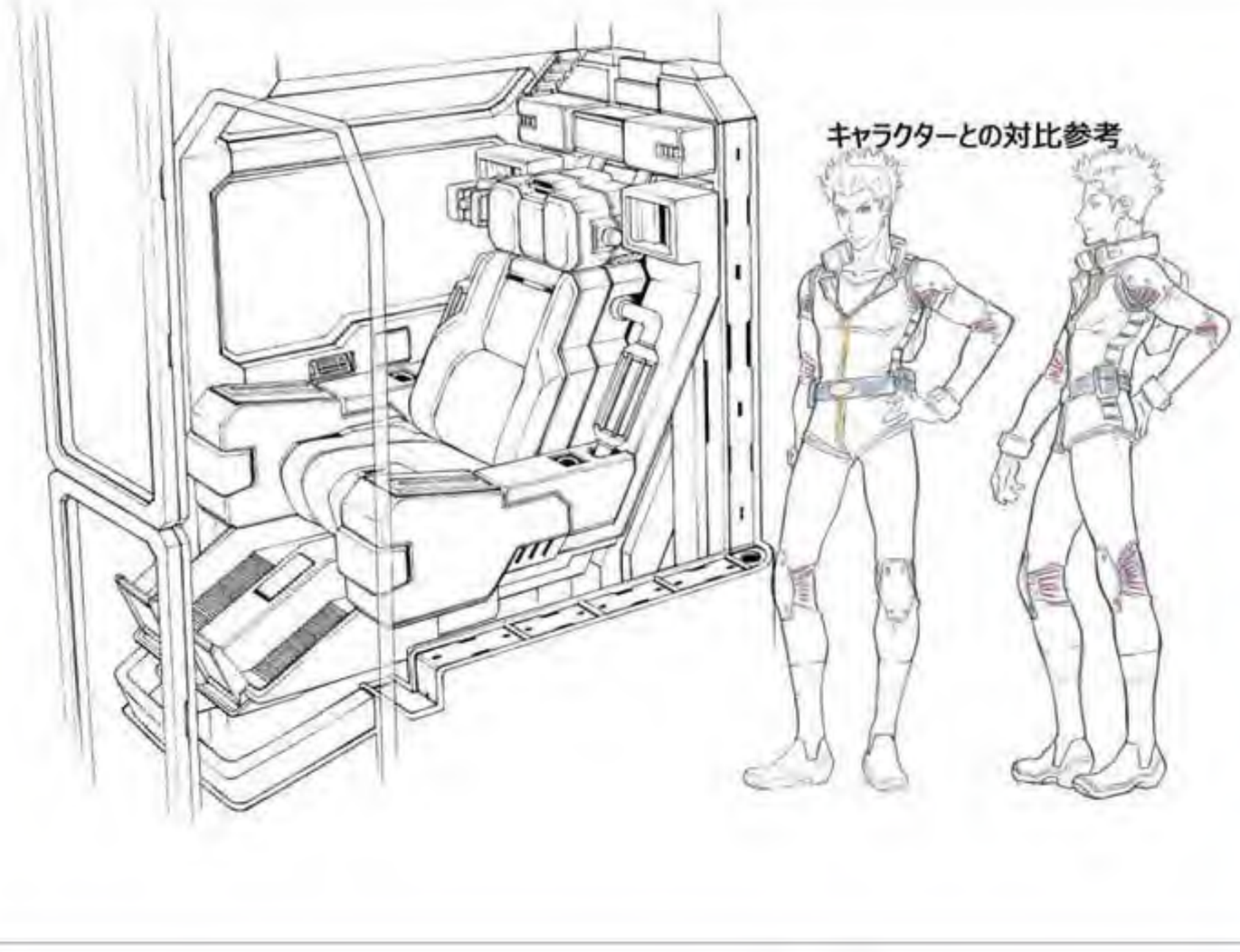


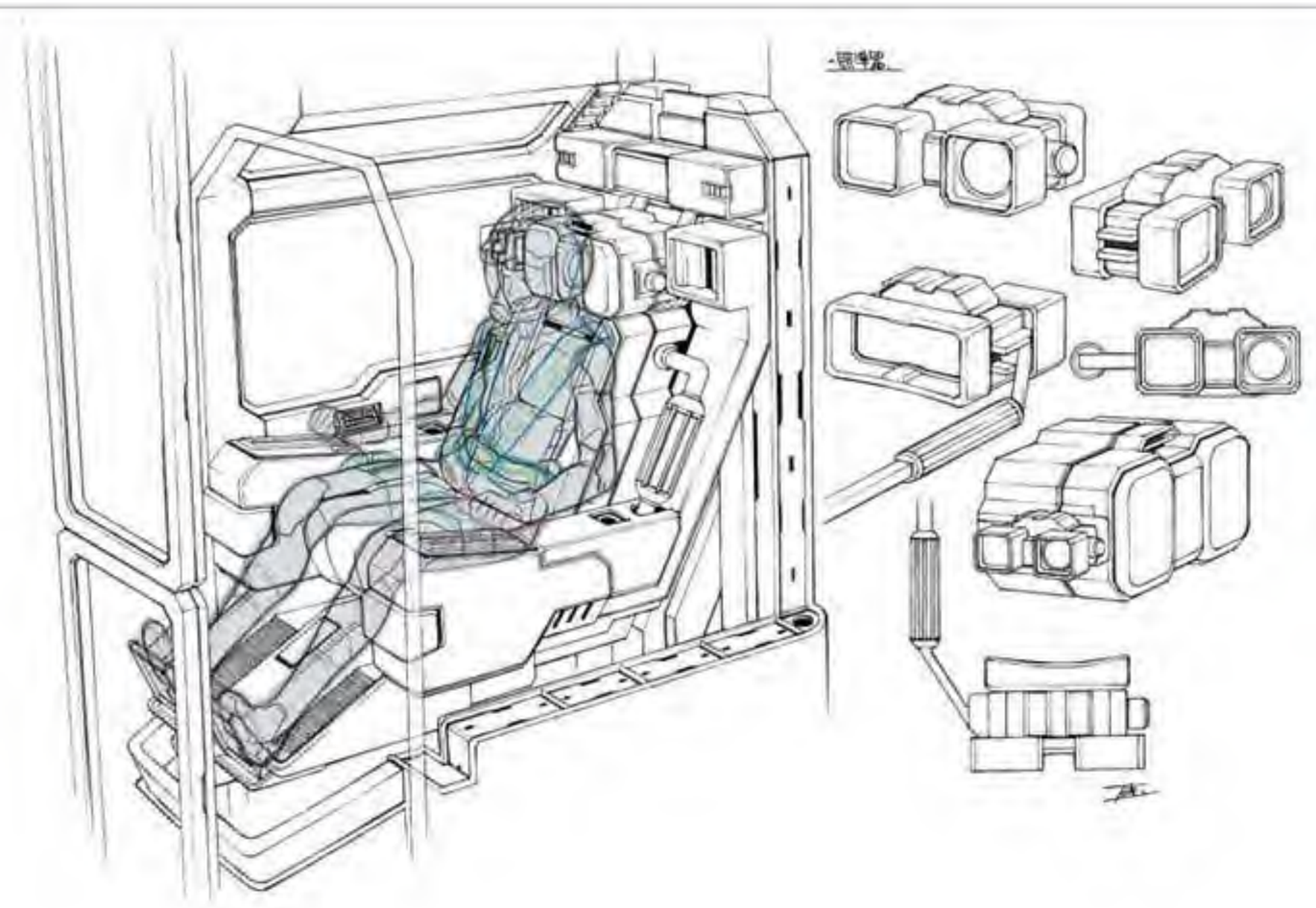


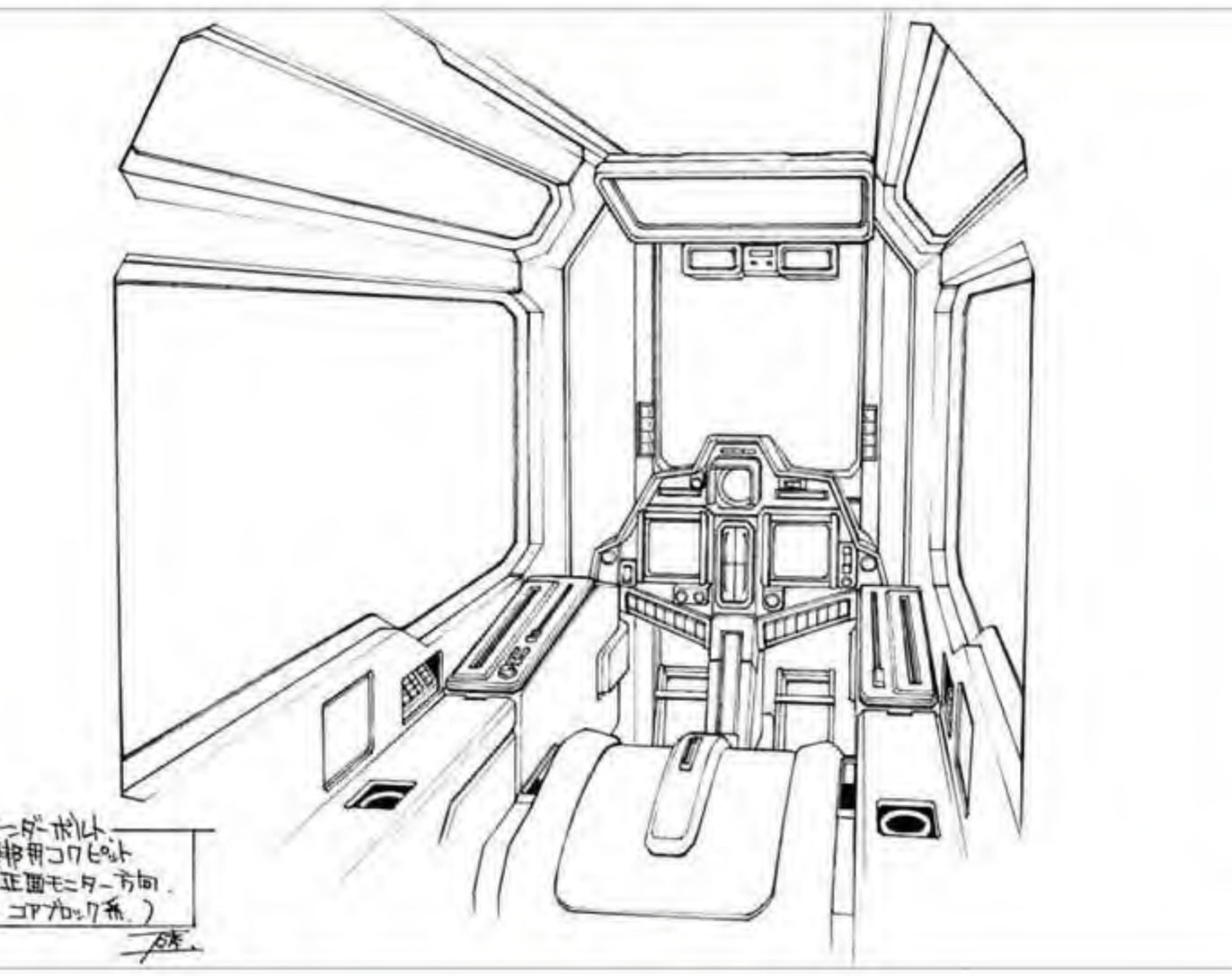
## 各種影指定

ジム本体と大型ランドセル、武装はそれぞれに詳細な指定が描き込まれている。こうした指定により、MSの複雑な面構成をはじめ、宇宙空間でのサイズ感や立体感がより一層強調される








## コックピット①

コックピットの構造はガンダムとほぼ同じである。最大の違いは、正面モニターの形状で、ガンダムが曲面であるのに対し、ジムは平面となっている。これは、コア・ブロック系のコクピットを採用しているためである。照準器やコントロールレバーも同じだが、コア・ファイター用のコントロールスティックがないなどの違いもある







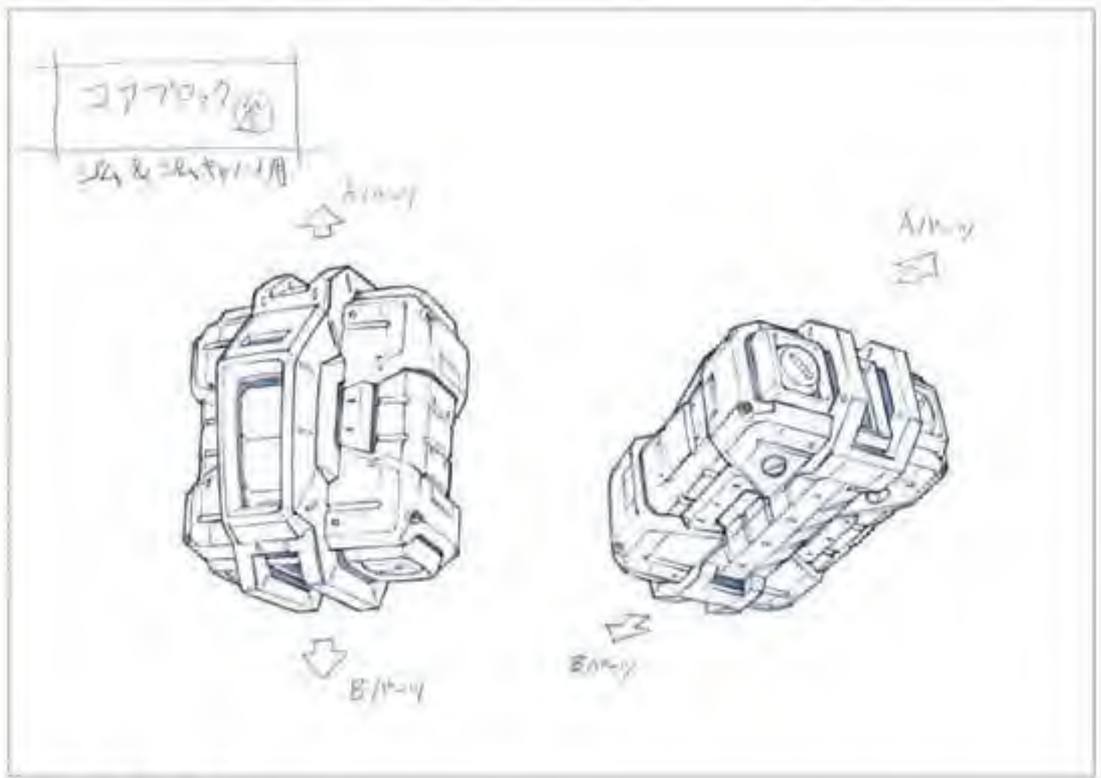


## コックピット②

ガンダムのコックピットと比較して、正面モニターの形状が異なっていることがわかる。ジムのパイロットだったイオが、訓練期間を経ずにガンダムへの機種転換を行ったことから、操作系統も連邦軍系MSで統一されていたと考えられる

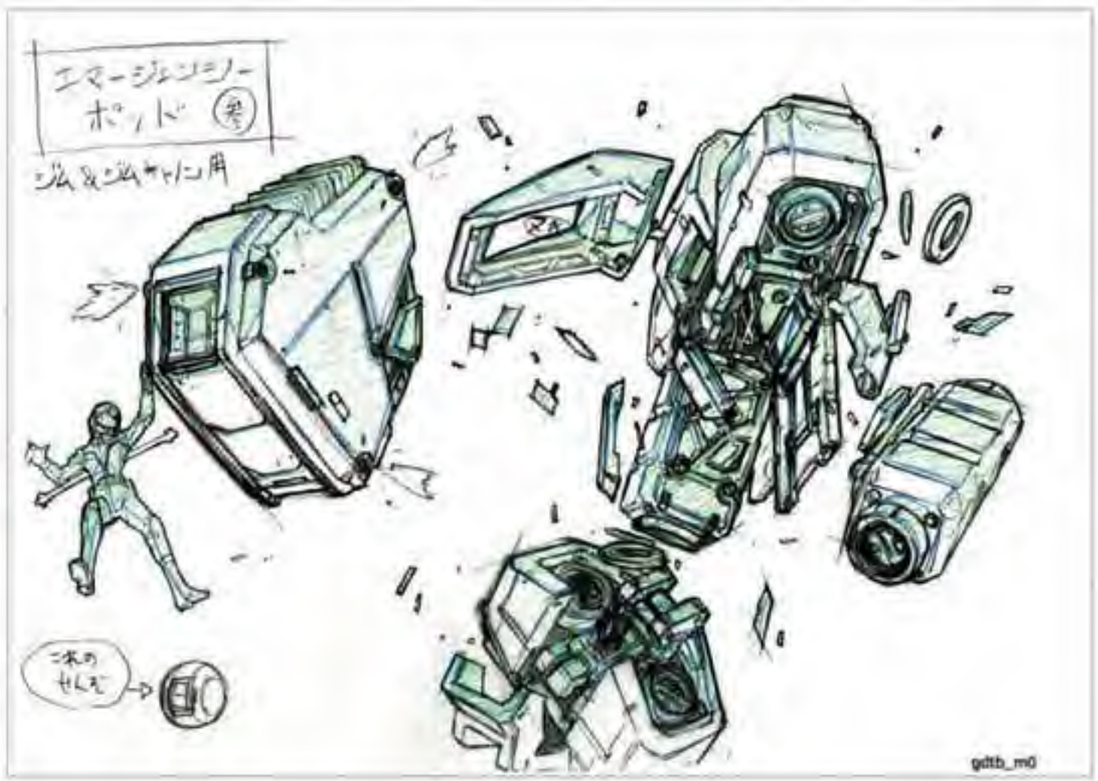




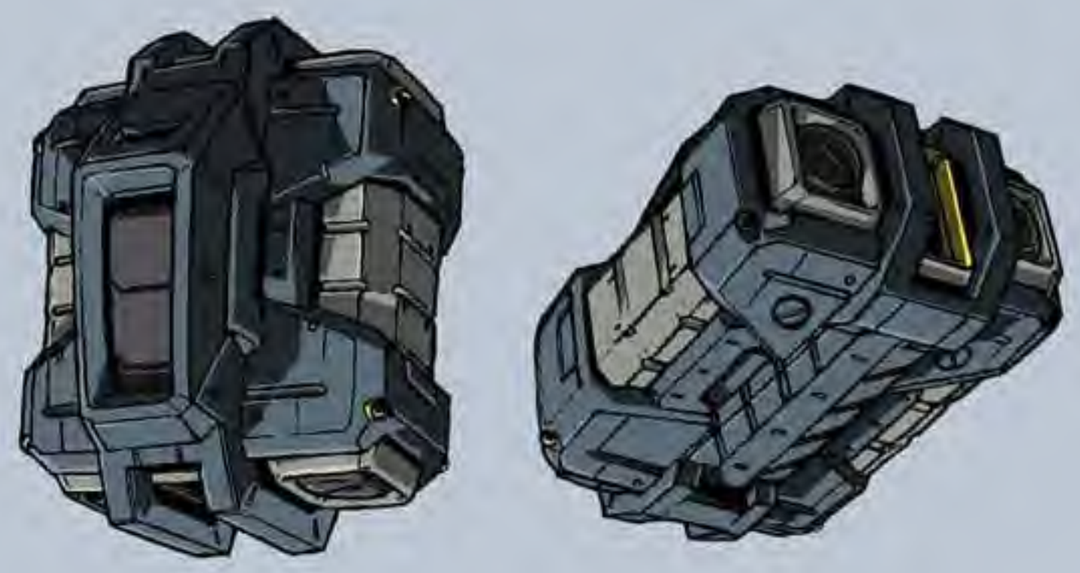



## コア・ブロック
## 構造図／分離状態

分離式のコックピットシステムで、機体がダメージを受けた際には射出され、エマージェンシーポッドとして機能した。なお、バーニアは備えていたが、推力は低く、ムーア同胞団では戦闘後、ボールなど味方に回収されるケースも見られた




## 制作用色見本





## コア・ブロック

ムーア同胞団に配備されたジムの最大の特徴が、コックピットにコア・ブロック・システムを採用している点である。ブロック形状をしているが、捻りなどの可動にも対応していることから、柔軟な構造を有していたと思われる。また、コア・ブロックは中央のコックピットと左右のパーツに三分割された構造を持つ。なお、ジムキャノンも同じコア・ブロックを採用している

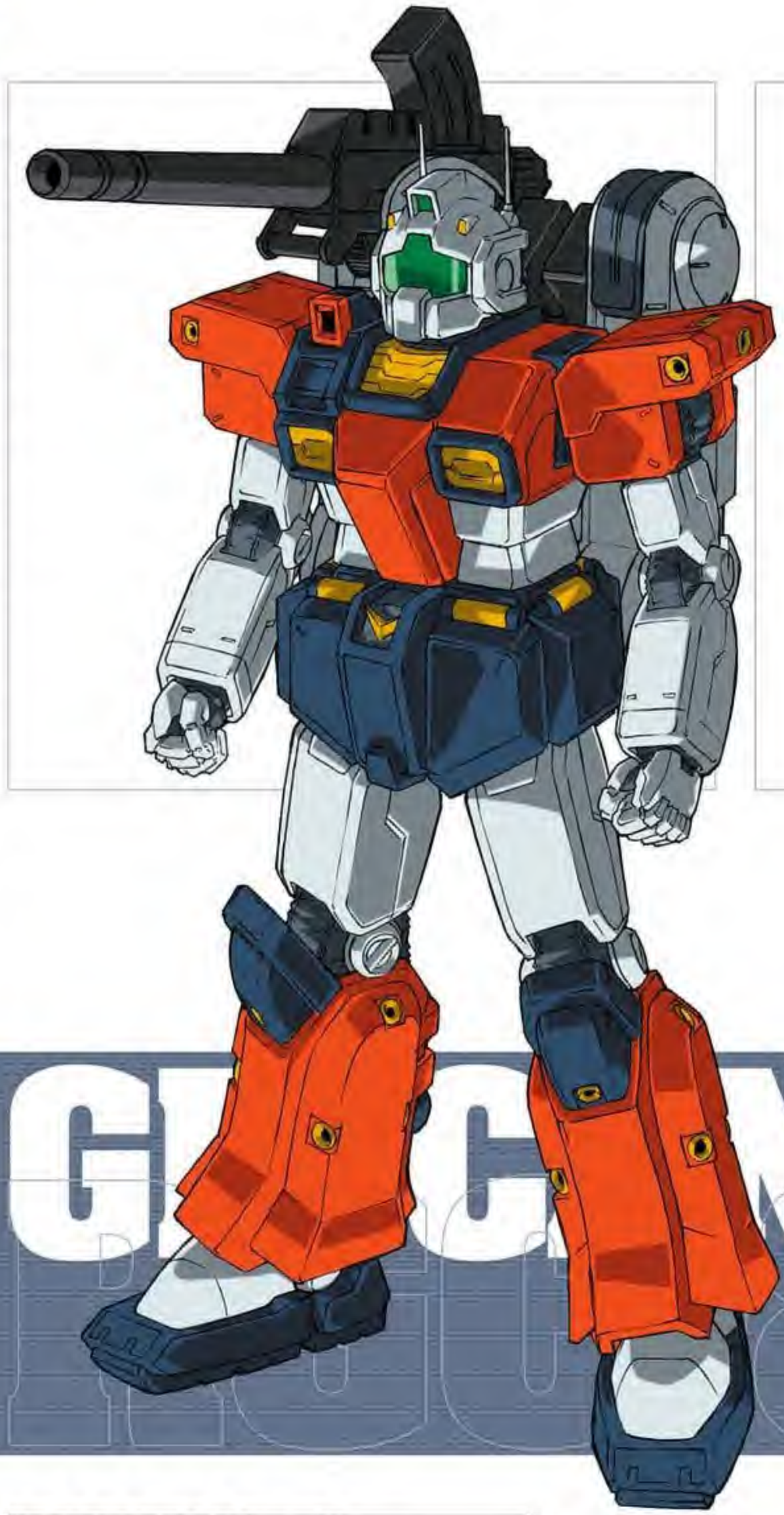


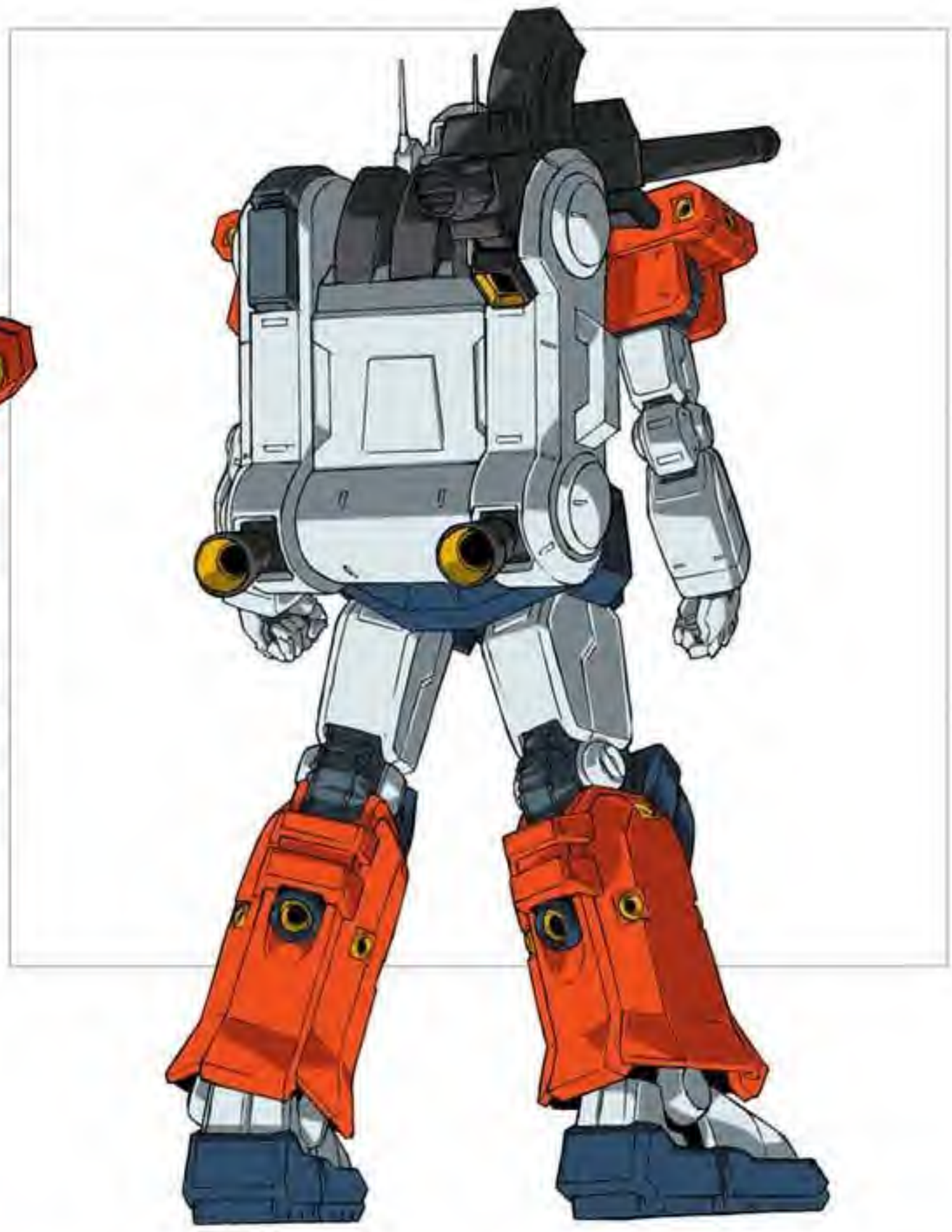
## コア・ブロック
## 分離状態

AパーツとBパーツからコア・ブロックが分離した状態で、左右のブロック状のパーツも分割されている。中央部のパーツは計6箇所のバーニアを有しているが、推進用ではなく、姿勢制御を行なうためのものと推測される。なお、狙撃されたジムからイオはこの機能によって脱出に成功している



Earth Federation Space Force **RGC-80 GM CANNON**





# GM CANNON

## RGC-80 ジムキャノン

地球連邦軍が開発した中距離支援用MS。外見や名称からRGM-79 ジムのキャノン仕様と思われることが多いが、実際はRX-77 ガンキャノンの簡易生産型に位置づけられる。比較的生産性が高かったことから、一定数が生産され各地で戦果を挙げたと言われている。ムーア同胞団にもジムキャノンは配備されていたが、同部隊の機体は一般に知られているタイプとは仕様が異なっていた。

ムーア同胞団に配備されたジムキャノンは、サンダーボルト宙域での運用に合わせて、関節部へのシーリング処理をはじめ、右肩部への射撃用センサーの装備、ふくらはぎ部へのスラスターの増設などの改修が施されている。サブアームとスラスターを備えた大型ランドセルを装備している点も特徴といえる。また、キャノン砲は大型ランドセルの右上部に装備している点が外見上の違いとなっている。外装化によって仰角を取ることが容易になり、キャノン砲の運用性の向上に繋がったと考えられる。このキャノン砲もマガジンを上部から装着する方式に変更されるなど、細部に亘って仕様に違いが見られる。キャノン砲以外にはビーム・スプレーガンとビーム・サーベルを装備しており、ジムと違う武装構成となっている。なお、コックピットはジムと同じコア・ブロック・システム系が採用されている。これはジムキャノンの開発にあたり、ジムのパーツが多数流用されているためだと推測される。

ジムキャノンはサンダーボルト宙域での戦闘の終盤に、RX-77 ガンキャノンやRB-79 ボールと共に20機がムーア同胞団に配備された。本機の目的は、リビング・デッド師団、そして敵スナイパーの排除を任務とするフルアーマー・ガンダムの支援であった。しかし、補充されたパイロットが少年兵であったことから、満足な活躍を見せることのないまま多数の機体が撃破された。さらに、生き残った機体の多くも戦闘終結後に、ジオン公国軍に投降、拿捕されている。









## 制作用色見本



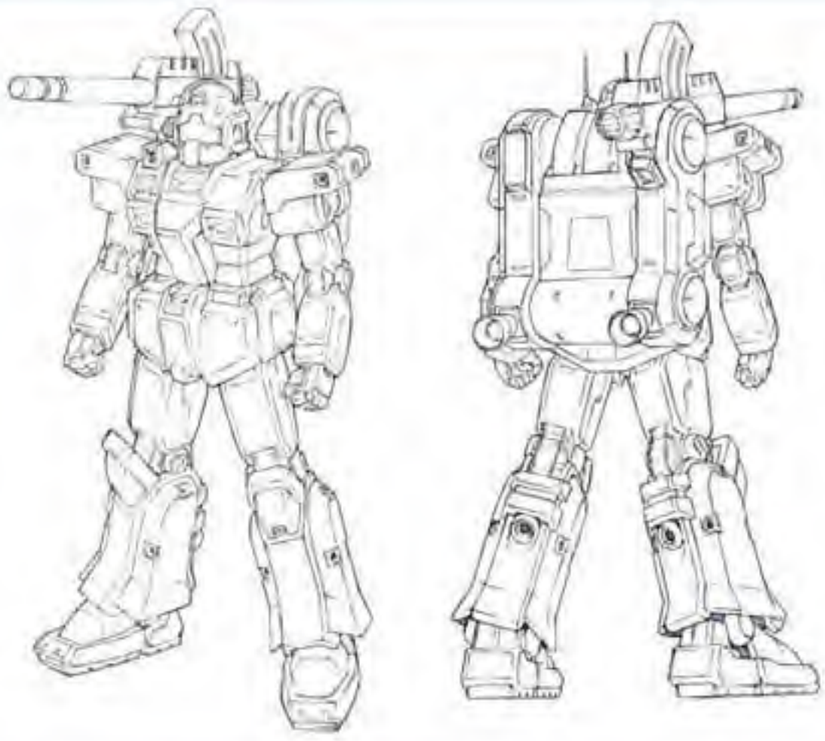
ビーム・スプレーガン

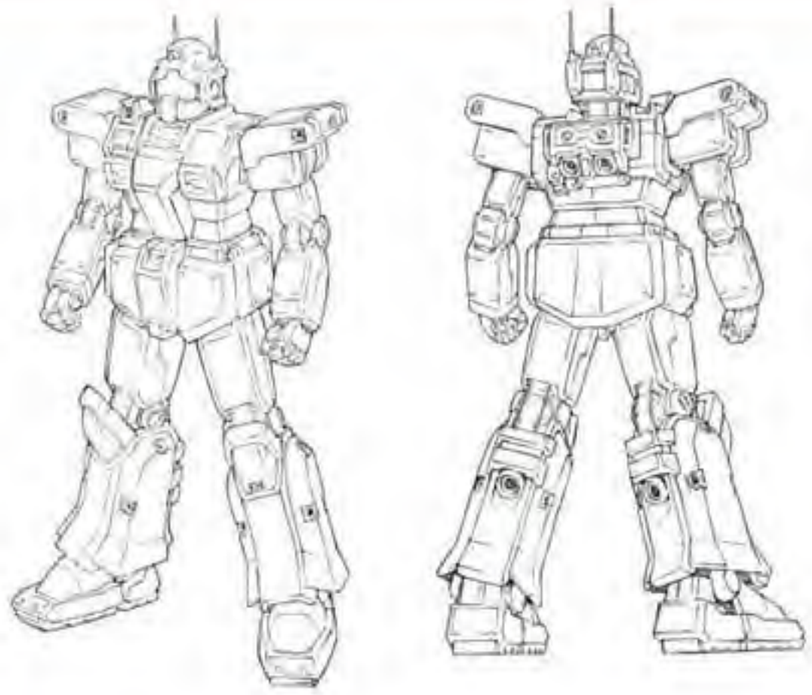


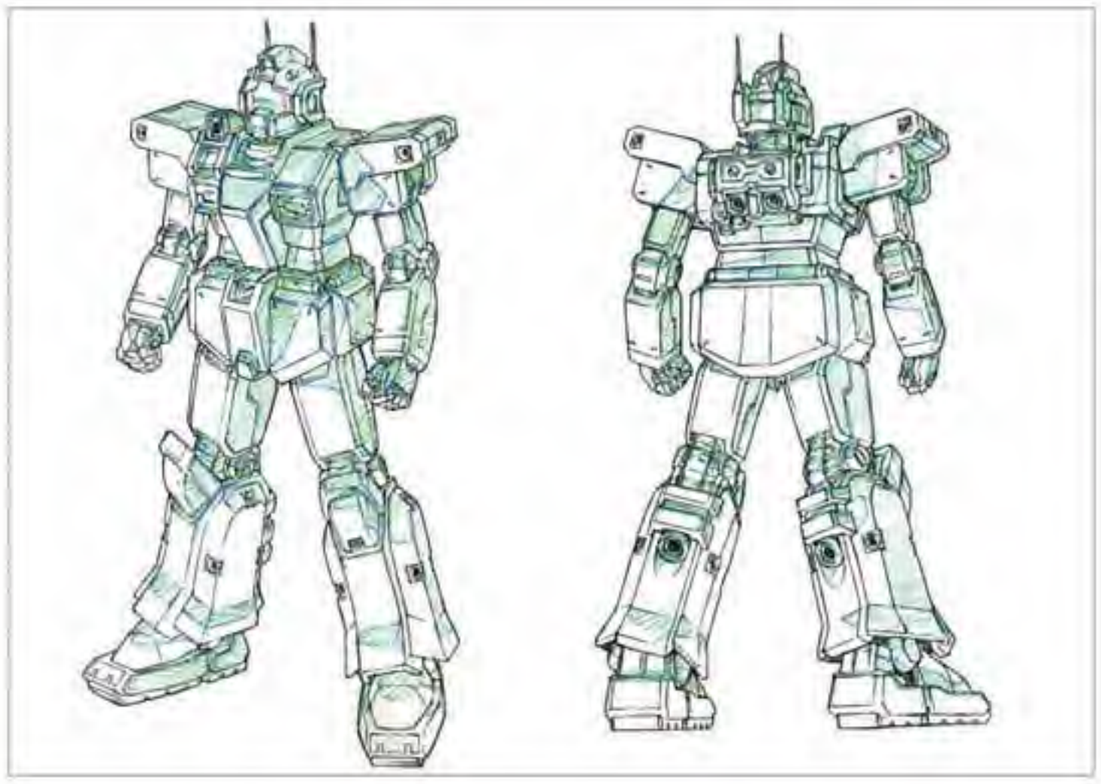
マニピュレーター



脚部







## ジムキャノン
## 大型ランドセル装備／未装備

大型ランドセルはガンダムやジムのものと異なり、中央部のスラスターがオミットされ、形状も変更されている。右上部のサブアームがユニットごとキャノン砲に換装されているように見える。また頭部の形状もジムとは変更されており、後頭部に2本のアンテナを備えるほか、側頭部にかけて装甲が増加されている



# GUNCANNON

## RX-77 ガンキャノン

地球連邦軍が「RX計画」で開発した試作MSで、中距離からの支援砲撃を主任務としていた。RX計画で開発された仕様は、数機が生産され、ア・バオア・クー攻防戦などに投入されたことが知られる。

ムーア同胞団に配備されたガンキャノンは、基本的な形状は同じだが関節へのシーリング処理や大型ランドセルへの換装、肩部、脚部へのバーニアの追加など、サンダーボルト宙域での運用を前提とした改修が行なわれている。支援砲撃の要ともいえる2門の低反動キャノン砲は、大型ランドセルに装備する形式に変更された。大型ランドセルの下部左右に設けられたボックス状のパーツはバーニアで、姿勢制御に用いられたと考えられる。頭部センサーも増設されており、暗礁宙域の探査性能のほか、射撃精度も向上した。また、手持ち式火器としてビーム・ライフルを装備している。ガンキャノンが装備するビーム・ライフルは射程が長く、命中精度も高いため、長距離狙撃も可能なタイプであった。

ガンキャノンの配備もサンダーボルト宙域での戦闘の最終局面直前であり、RGC-80 ジムキャノンやRB-79 ボールと共にビーハイヴ4機が届けられた。パイロットはジムキャノンと同様、少年兵だったようだが彼らよりも階級は上であった。彼らはフルアーマー・ガンダムの支援を任務としていたが、敵の攻撃による混乱によってそのほとんどが撃破された。









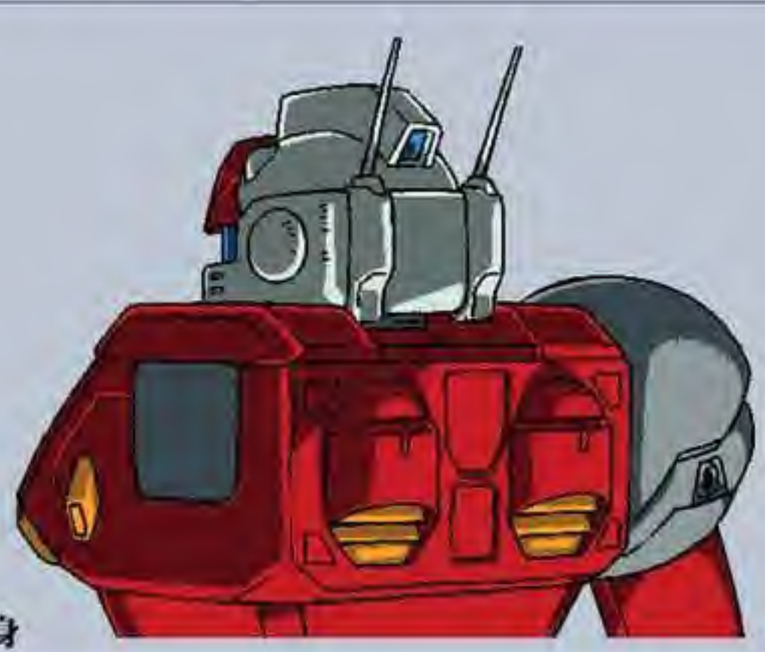
制作用色見本



ビーム・ライフル



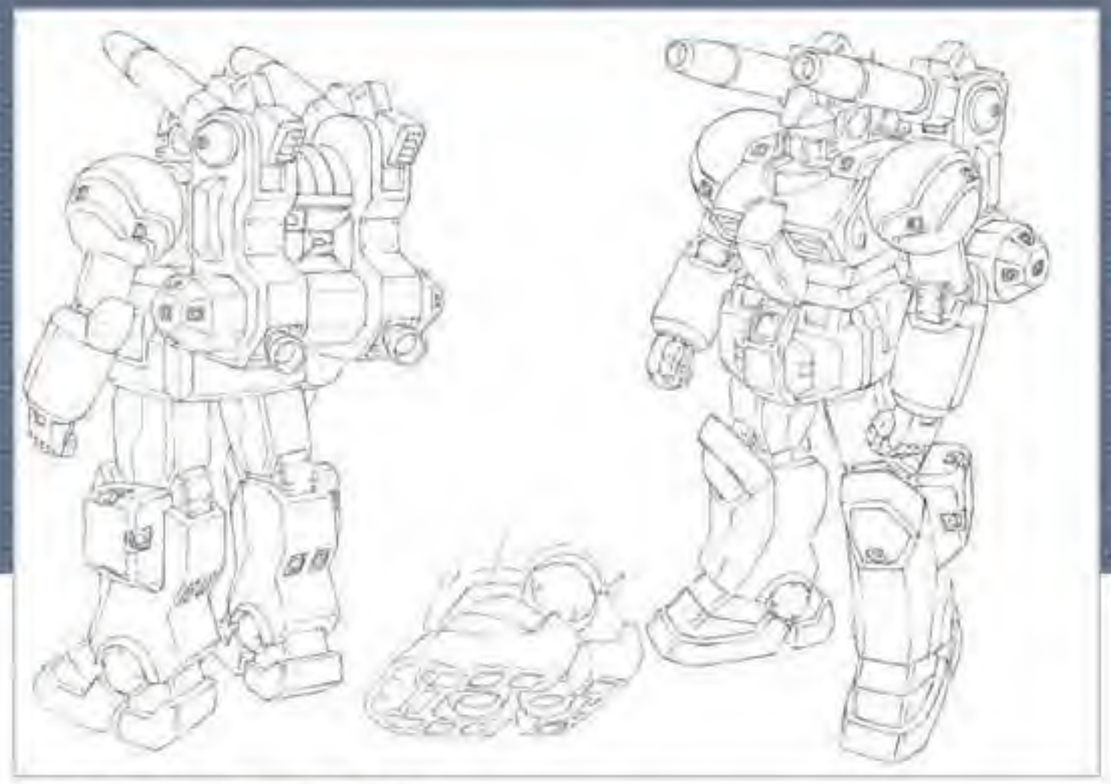
マニピュレーター



背面半身

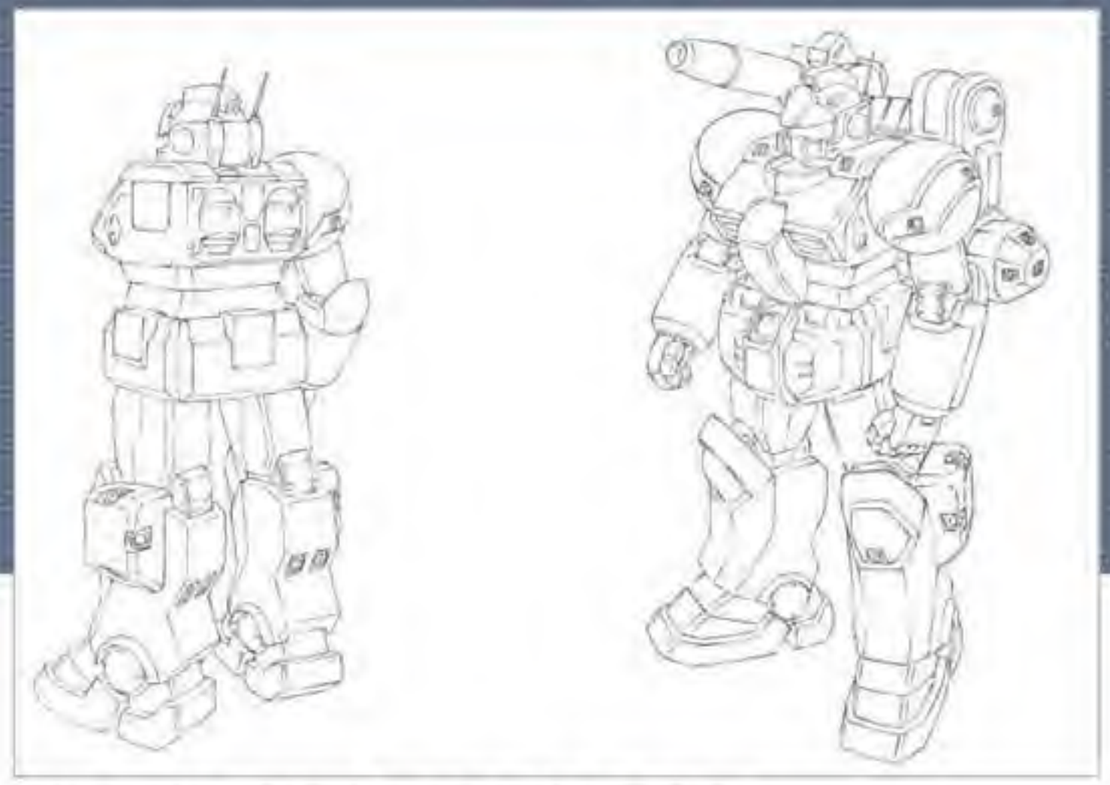


脚部



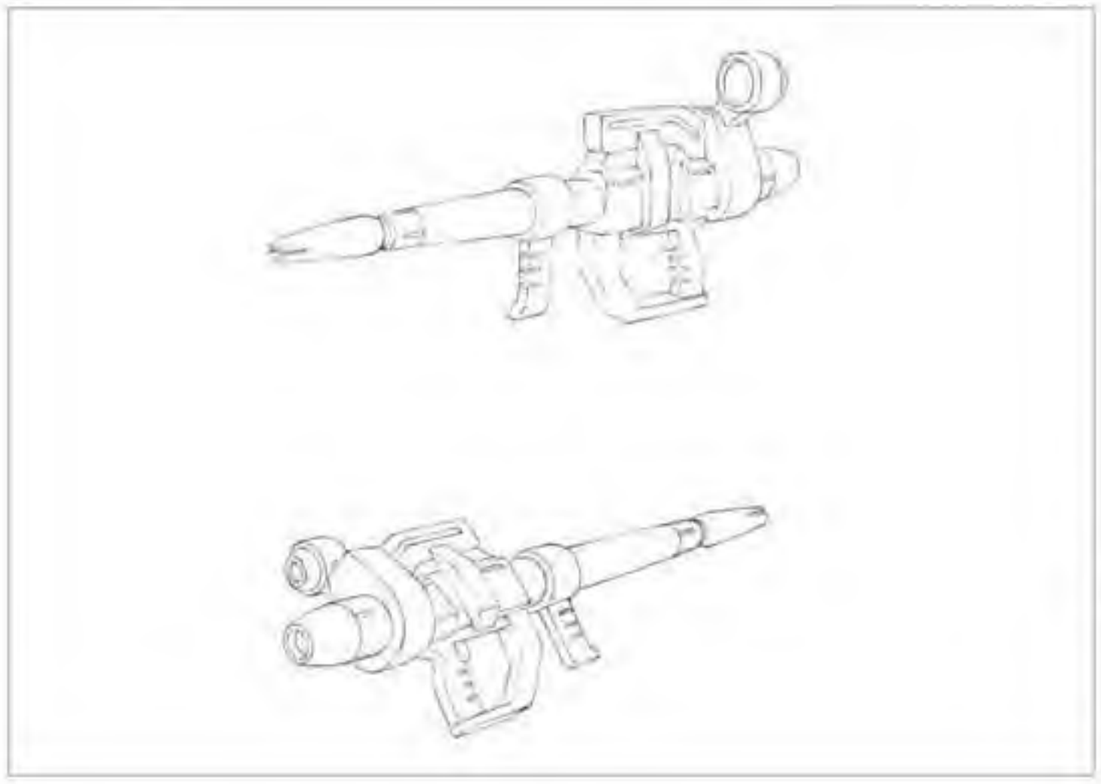
## ガンキャノン 全身 武装

足底部には2基のスラスターとソール状のパーツを備えている



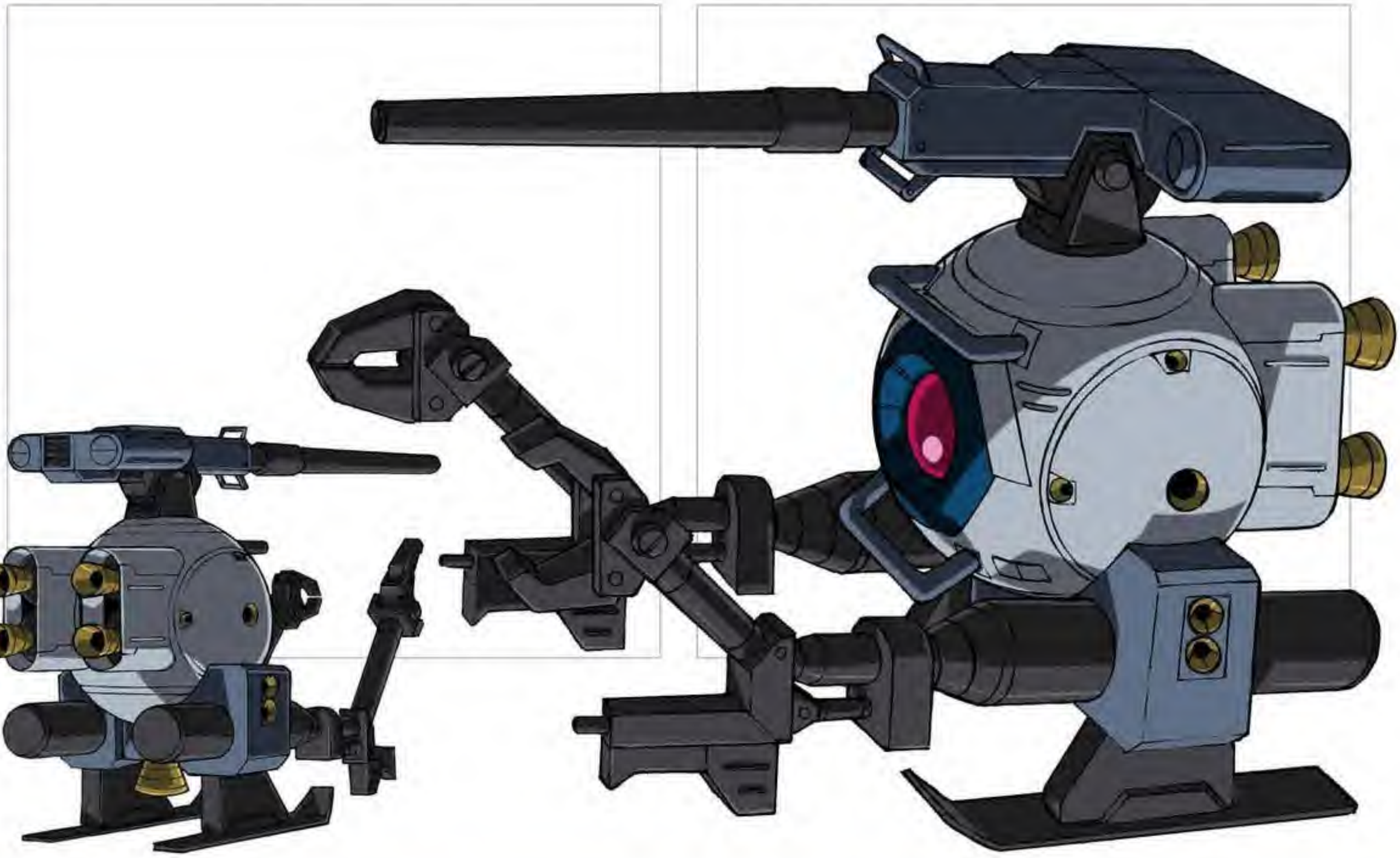
## ガンキャノン 背部 大型ランドセル未装備

大型ランドセルを取り外した状態の背部。本体と一体化されたランドセルは小型化されており、その周囲には大型ランドセルを取り付けるためのアタッチメントを備える。大型ランドセルの装備を前提とした機構を持つMSであることが分かる



## ビーム・ライフル

ガンキャノン専用の手持ち式火器。銃身の長いモデルで、高い狙撃精度と命中精度を誇る。スコープをはじめ、フォアグリップを備えるため、両手で保持しての狙撃などにも適していた。ガンキャノンとの対比から大型のビーム兵器であることがわかる



# BALL RB-79

## RB-79 ボール／Gアーマー

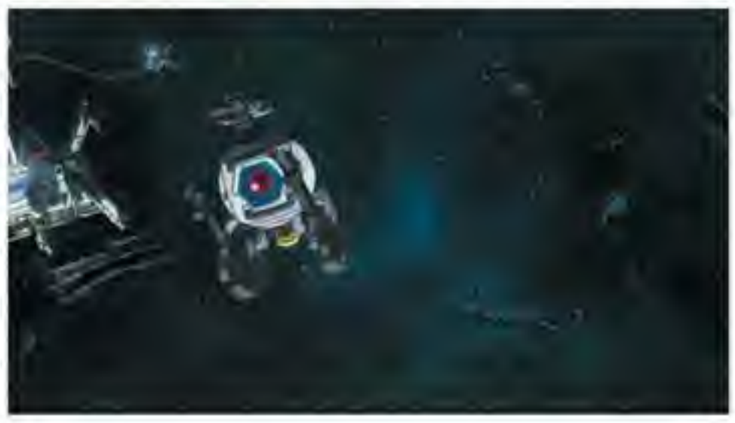
作業用ポッドにキャノン砲を装備した簡易生産型の兵器。MS不足を補うために急造され、一年戦争後期に各部隊に配備された。マニピュレーターを備えるため、物資の運搬などの軽作業にも対応できた。また、生産が比較的容易だったため、複数のタイプが開発・運用されていた。頭頂部の兵装のバリエーションも多く、キャノン砲以外にもミサイル・ランチャーとなっているタイプも開発された。

ムーア同胞団に配備されていたボールは、頭頂部に低反動キャノン砲を装備するほか、マニピュレーターの基部に左右それぞれ1門のマシンガンが増設されたタイプであった。また、背部に4基、底部に1基のスラスターを備えるほか、バーニアや着陸用のスキッドを装備している。ムーア同胞団では、作戦から帰還した味方MSやコア・ブロックの回収・運搬などに従事したほか、敵艦隊の追撃戦などにも参加している。しかし、度重なる戦闘で損耗したため、のちにRX-77 ガンキャノンやRGC-80 ジムキャノンに加えて、12機のボールがパイロットの少年兵と共に補充されている。サンダーボルト宙域における最終決戦においては、ビーハイヴ撃沈後、スペースランチの護衛を行なっているほか、ドライドフィッシュ鎮圧のために敵艦内に侵入するといった任務に就いた。

Gアーマーは、RX-78 ガンダム用に開発されたサポートシステム、Gパーツの一形態である。ア・バオア・クー攻防戦に投入されたGアーマーは、ガンダムではなくRGM-79 ジムを内蔵。搭載するMSの腹部が剥き出しになるといった構造上の問題も解決していた。腕部を収容するパーツも外装されるなど、全般的な性能向上が図られている。しかし、サイコミュ高機動試験用ザクとの戦闘で機首部分を破壊され、さらには内蔵するジムで反撃を行うが、これも撃破されている。







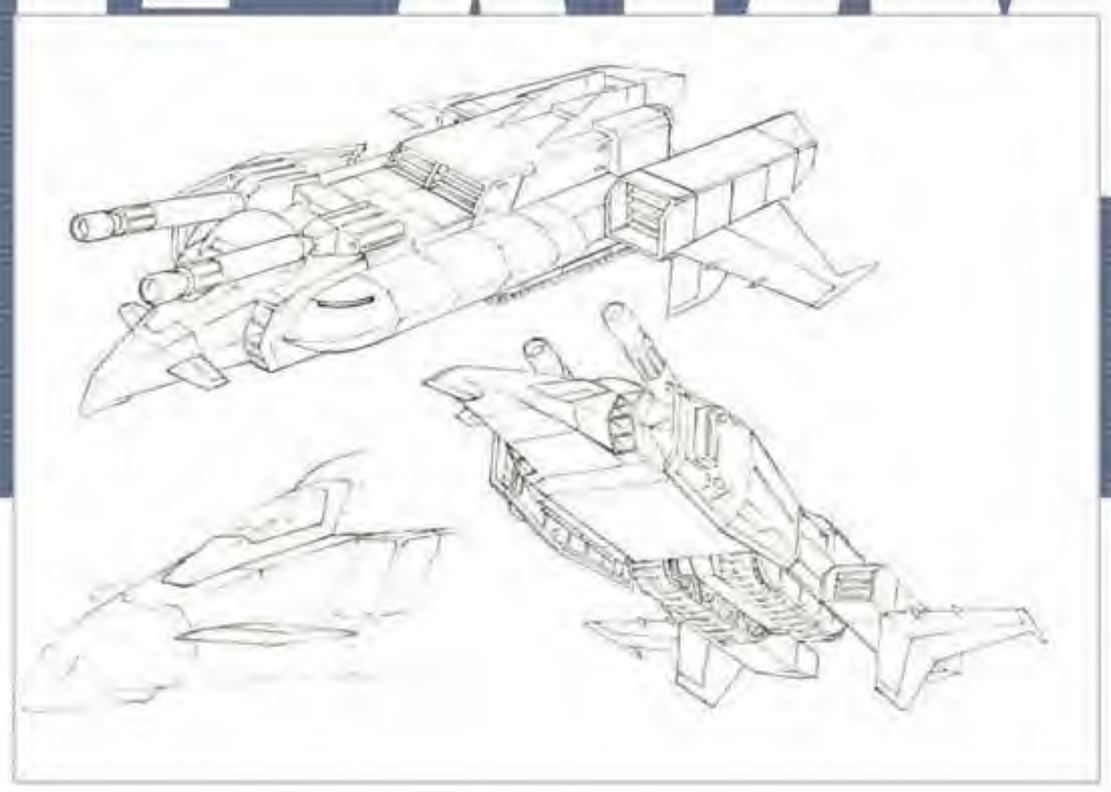


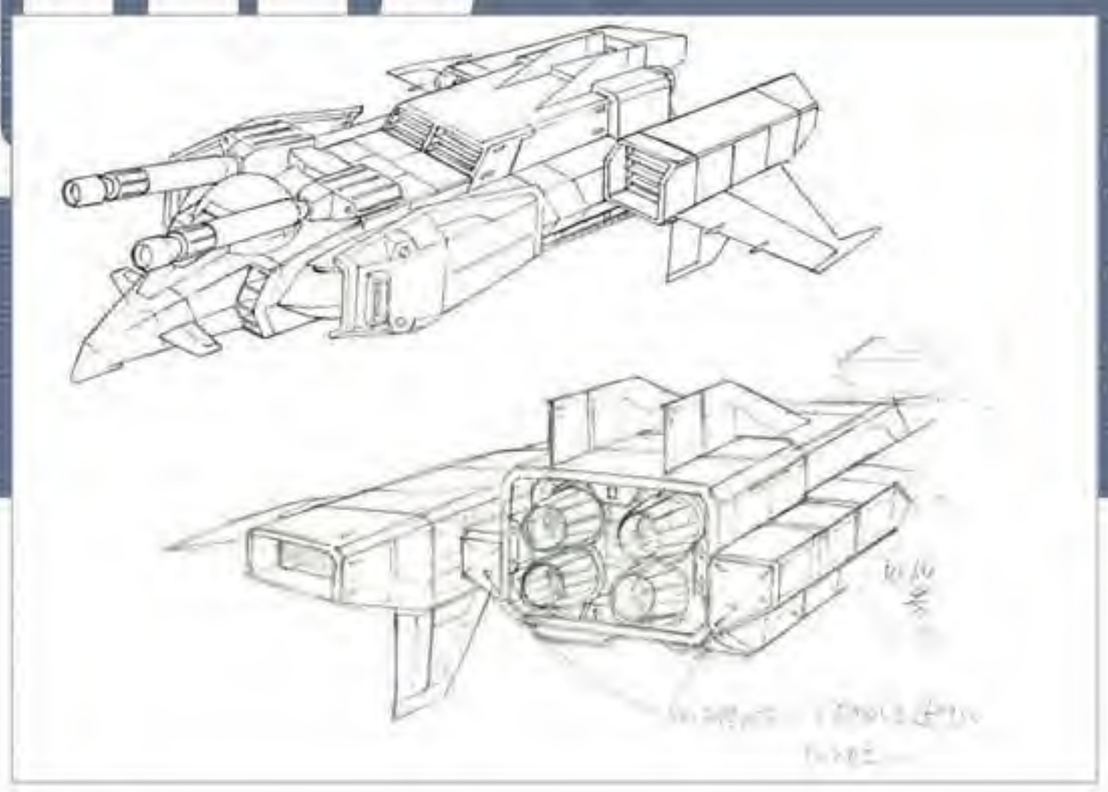






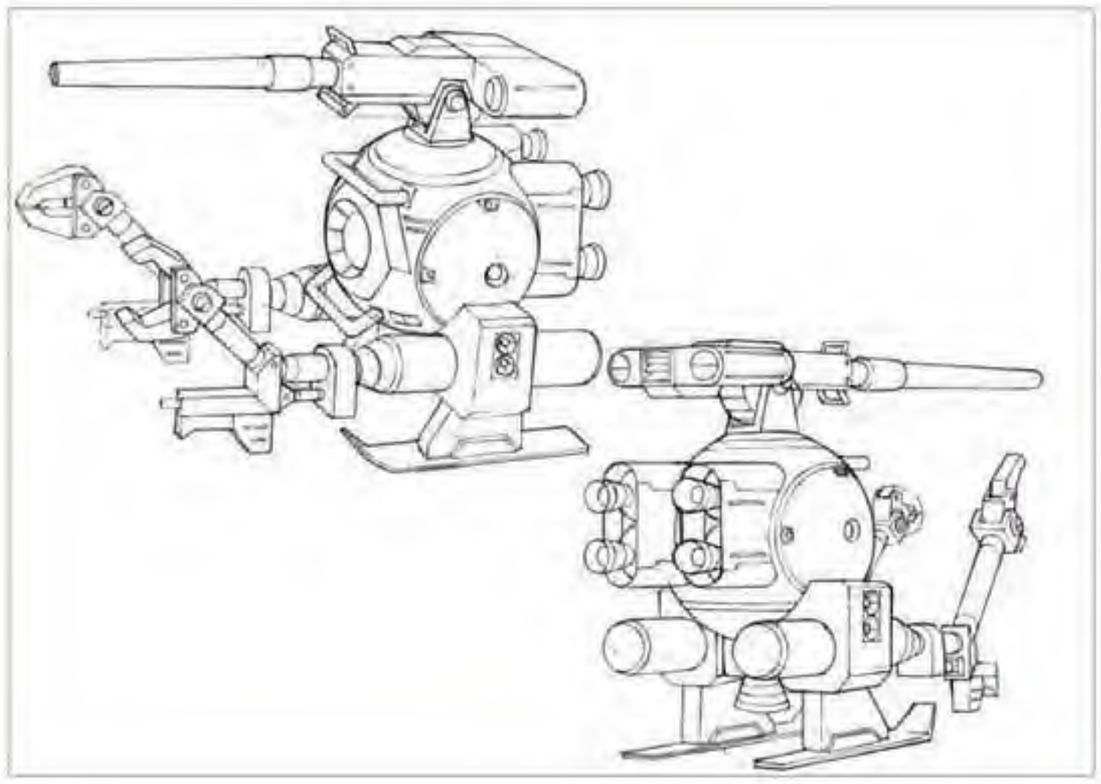

# GARMOR





## ボール

低反動キャノン砲やマシンガンを備えるが、兵器として洗練されていたとは言い難い。各部のスラスターやバーニアによって、MSに追従できる程度の機動力は有していたが、運動性は低く、対MS戦は困難であった。急造兵器のボールだが、高い生産性により、MSの開発や配備に遅れていた連邦軍にとっては貴重な機動兵器であった



## Gアーマー

Aパーツ上部に大口径ビーム砲を備えるGアーマーは、戦闘機としても高い性能を有していた。MSを露出させることなく収容することも可能で、Aパーツを失った場合であってもMS側からコントロールすることができた







# ZAKUII / BIG GUN

MS-06

## MS-06 ザクⅡ／ビッグ・ガン

一年戦争時におけるジオン公国軍の主力機。各戦線に広く配備され、サンダーボルト宙域に展開する「リビング・デッド師団」でも運用されている。同師団で運用された機体は、通常のザクⅡにはない独自の改修や装備が施されていた。

改修点としては、動力パイプや関節部へのシーリング処理、ヒザ部への装甲の追加などが挙げられる。また、ランドセルは大型ランドセルに換装。この大型ランドセルには、4基のスラスターとバーニア、そしてプロペラントタンクが装備されている。これらの装備により、機動性と運動性の向上に加え、戦闘継続時間も延長された。サブアームを装備する点も特徴として挙げられる。これらの装備はサンダーボルト宙域での運用を前提としたもので、MS単体での運用のほか、ビッグ・ガンの管制ユニットとしても使用されている。また、コックピット内にも照準器が設けられるなど、狙撃用としての改修が施されていた点が特徴であった。

ビッグ・ガンは、ジオン公国軍が開発した長距離狙撃用ビーム砲である。本兵装は、メガ粒子の収束と加速を行なうバレルと3つの大型ジェネレーターを備える機関部、デブリに固定するためのクランプと姿勢制御用の小型バーニアを備えた脚部の3つから構成される。機関部側面には、グリップを備えるが、これは異なる規格のマニピュレーターにも対応している。また、グリップの前方に設けられたセンサーは、管制を行なうMSの照準器と連動していた。その威力は極めて高く、対MSだけではなく対艦攻撃にも効果を発揮した。しかし、高威力の反面、発射回数が定められており、それを超えた場合はバレルを交換する必要があった。なお、ビッグ・ガンと管制用MSは戦域にほぼ固定して運用され、補給や人員の交代はガトルなどで行われた。リビング・デッド師団での運用にあたっては複数基のビッグ・ガンを暗礁宙域に配置、それぞれをデータリンクで結ぶことで、極めて高い撃墜率を誇っていた。















# GUN

制作用色見本

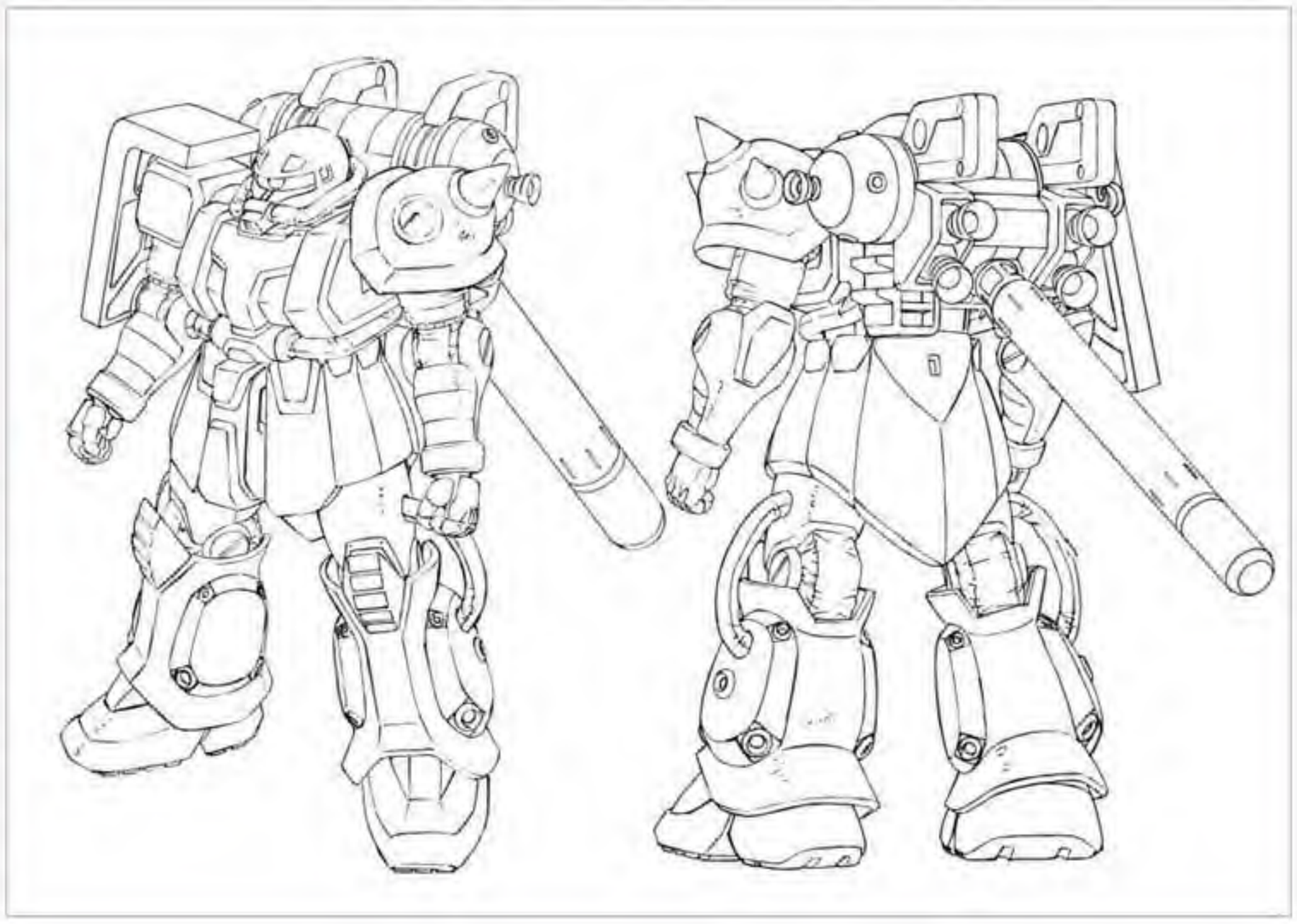


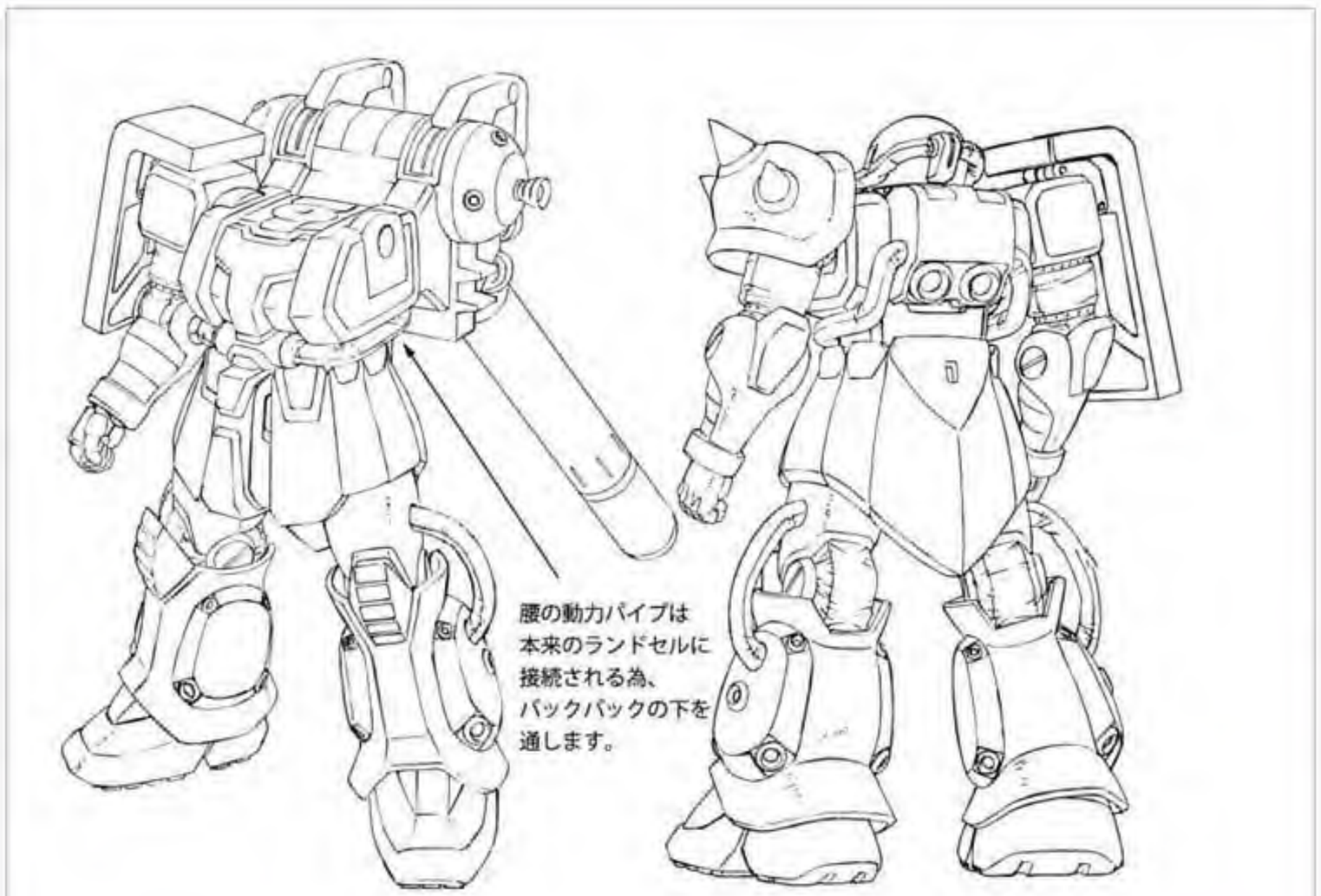
マニピュレーター



コックピット








## ザクII　大型ランドセル
## 装備／未装備状態

大型ランドセルは、サブアーム、スラスター、プロペラントタンクなどで構成された複合デバイスである。プロペラントタンクをはじめ、大型ランドセルも脱着機構を備える。大型ランドセルの下にはザク本体のランドセルが備わっているため、パージによる機動性の大幅な低下などはなかったようだ。また、胴体部の動力パイプは、本体のランドセルと接続されている

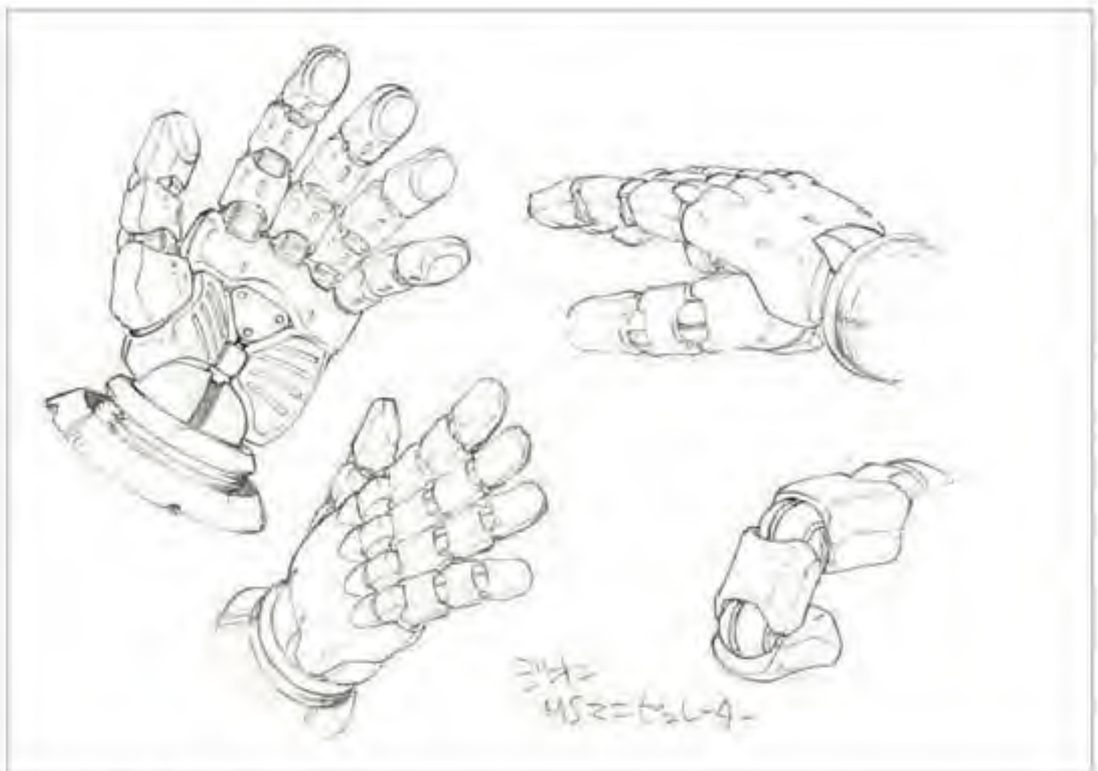






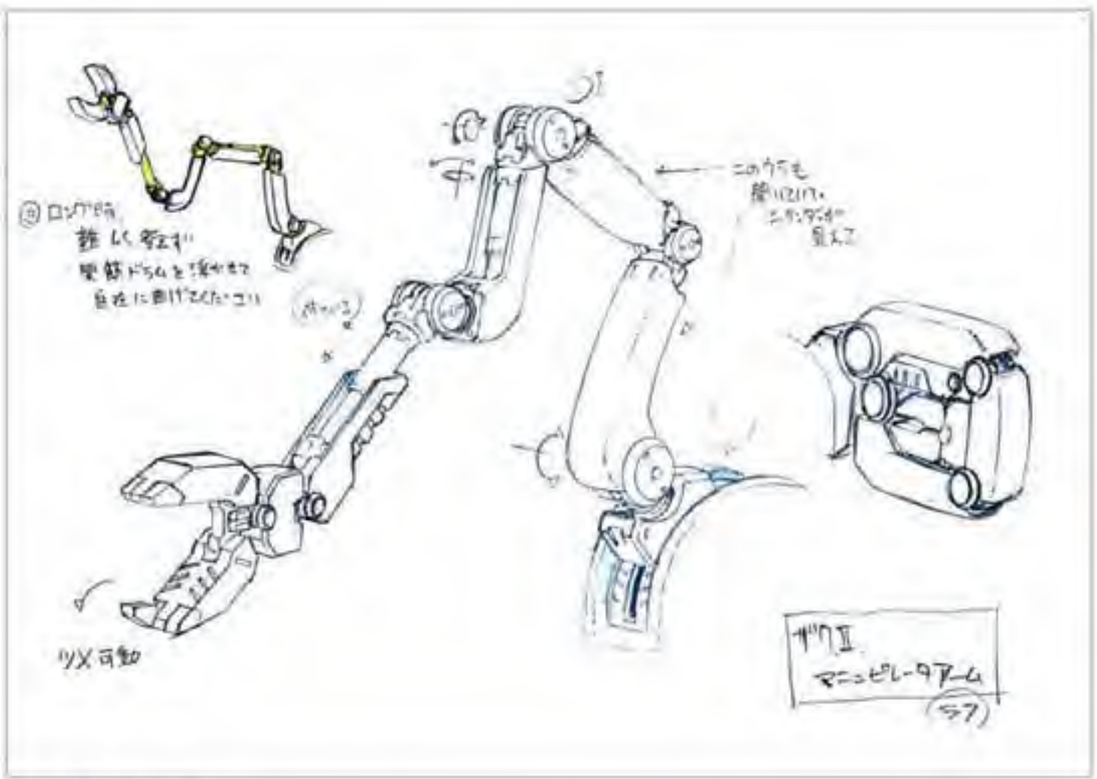







## マニピュレーター

ジオン公国軍MS共通のマニピュレーター。連邦軍MS用のものと比べてやや丸みのあるデザインが特徴で、関節部も上部は装甲で、下部はジャバラ状のパーツで覆われている




## サブアーム

サブアームの展開ギミック。ボックス状に折りたたまれていたものが、使用時には展開する。複数個所の関節と回転ギミックによる柔軟な運用性を有し、デブリの排除や武装の交換などの作業を行うことができた。また、クローの先端には4本の可動式のツメが装備されている

制作用色見本



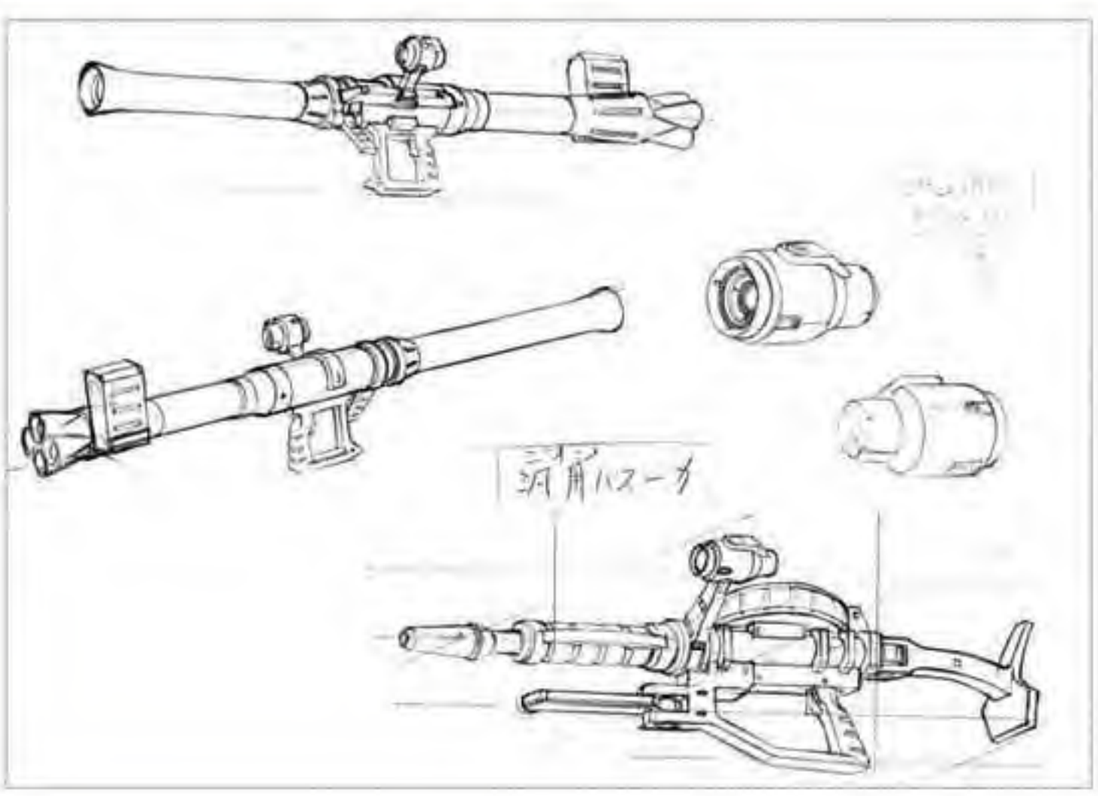
## ザクII
## 各種武装

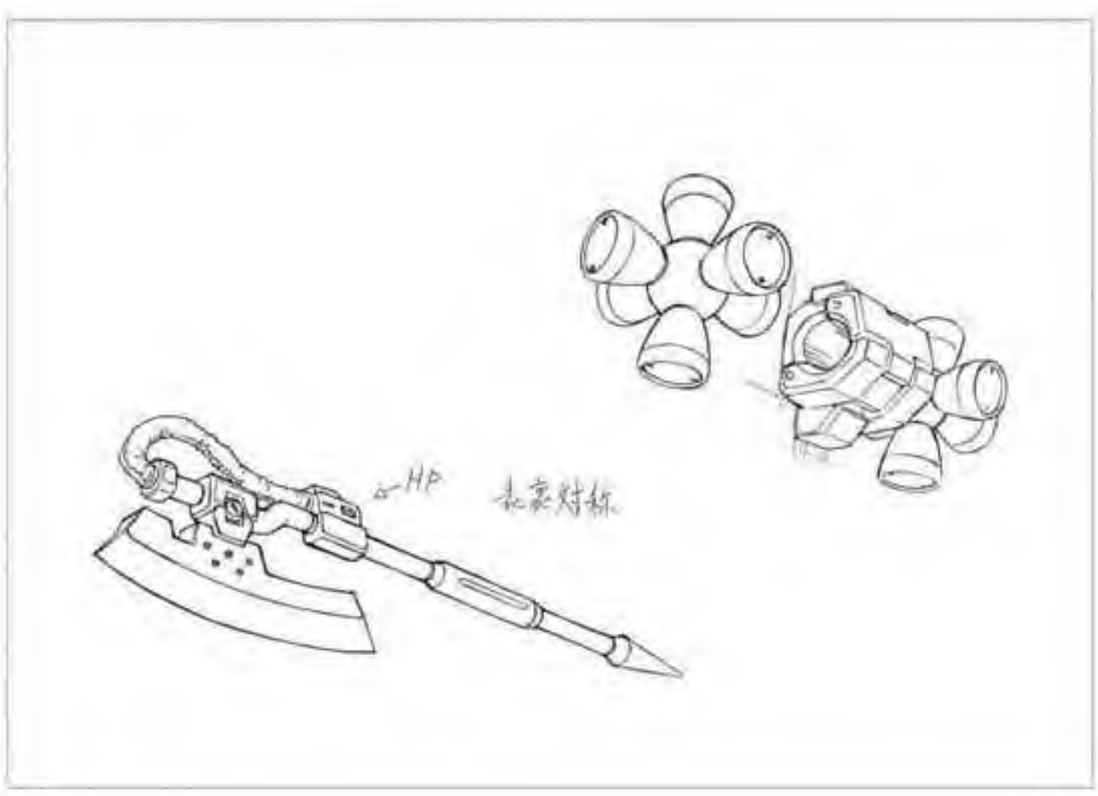
ザク・マシンガンやザク・バズーカ、ヒート・ホークなどのザクIIの武装。ザク・バズーカは側面にボックス状のマガジンを備えたモデルとなっている。また、ヒート・ホークはパイプ部分にシーリング処理が施されている。各種兵装はサブアームを用いてマニピュレーターで保持し、使用した。クラッカーはザクIIでの使用は確認されていないが、ザクIIに搭乗したダリルがフルアーマー・ガンダムとの戦闘で使用している

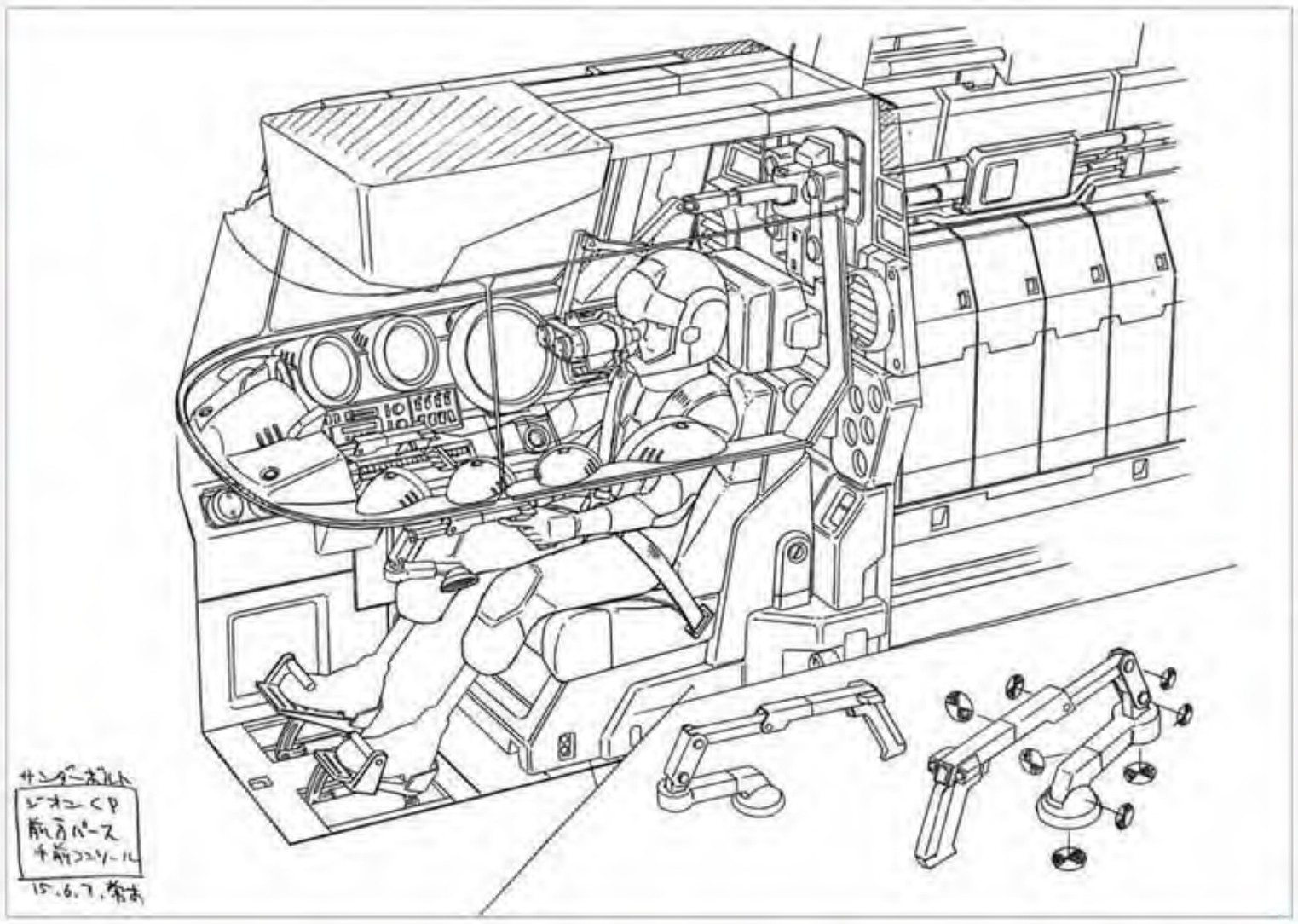








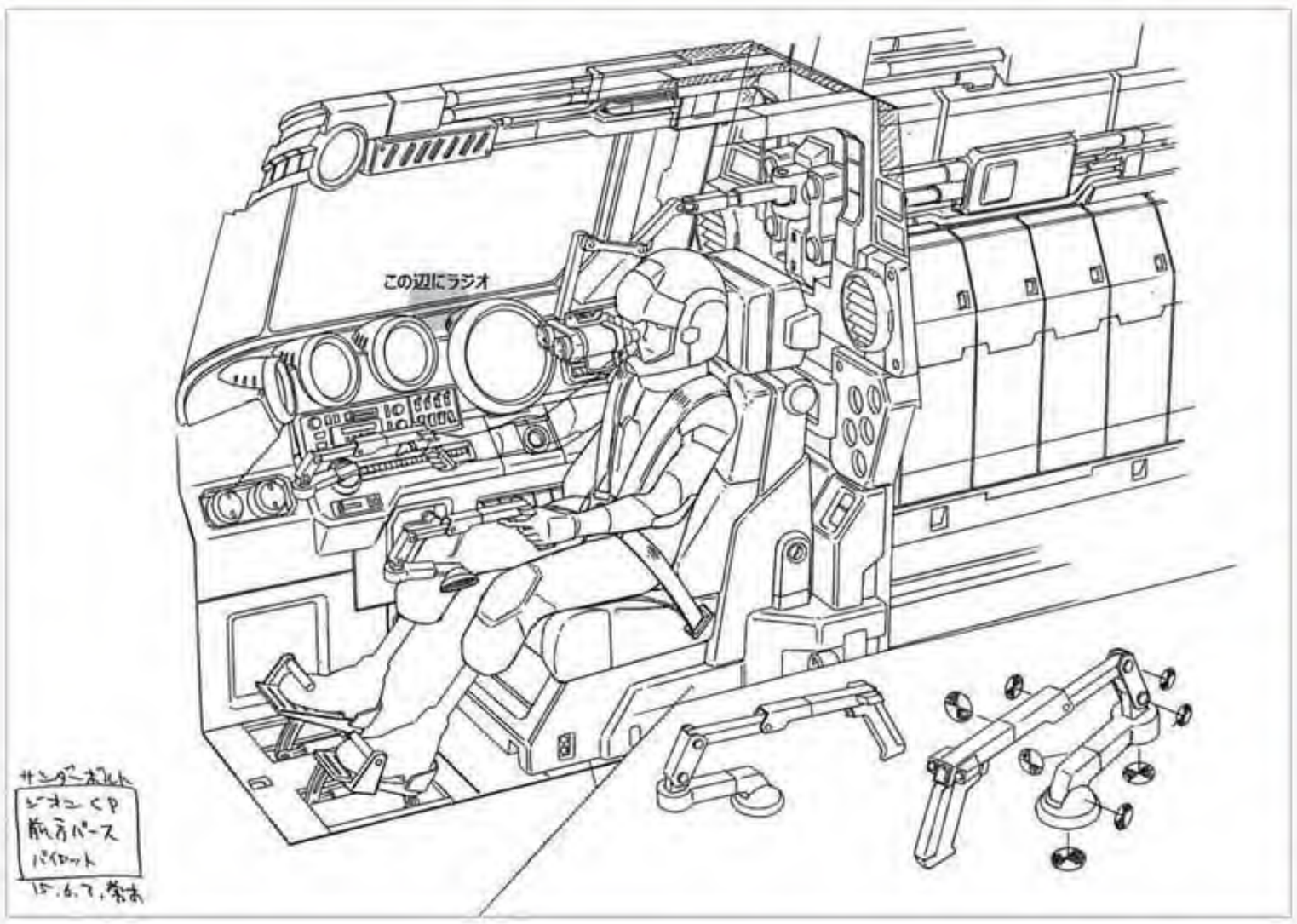





## ジオン系MS コックピット①

本作のジオン系MS（ザクI、ザクII、リック・ドム、ゲルググ）で共通するコックピット。ザクIIのコックピットは複数のタイプが存在するが、このタイプはビッグ・ガンの運用に合わせた改修が施されたものと考えられる。主な改修点は、コントロールスティックの変更と照準器を搭載したことで、特に照準器はビッグ・ガンを用いた狙撃などを行うための重要な機器であった。また、モニターやコンソール類も増設されていると思われる



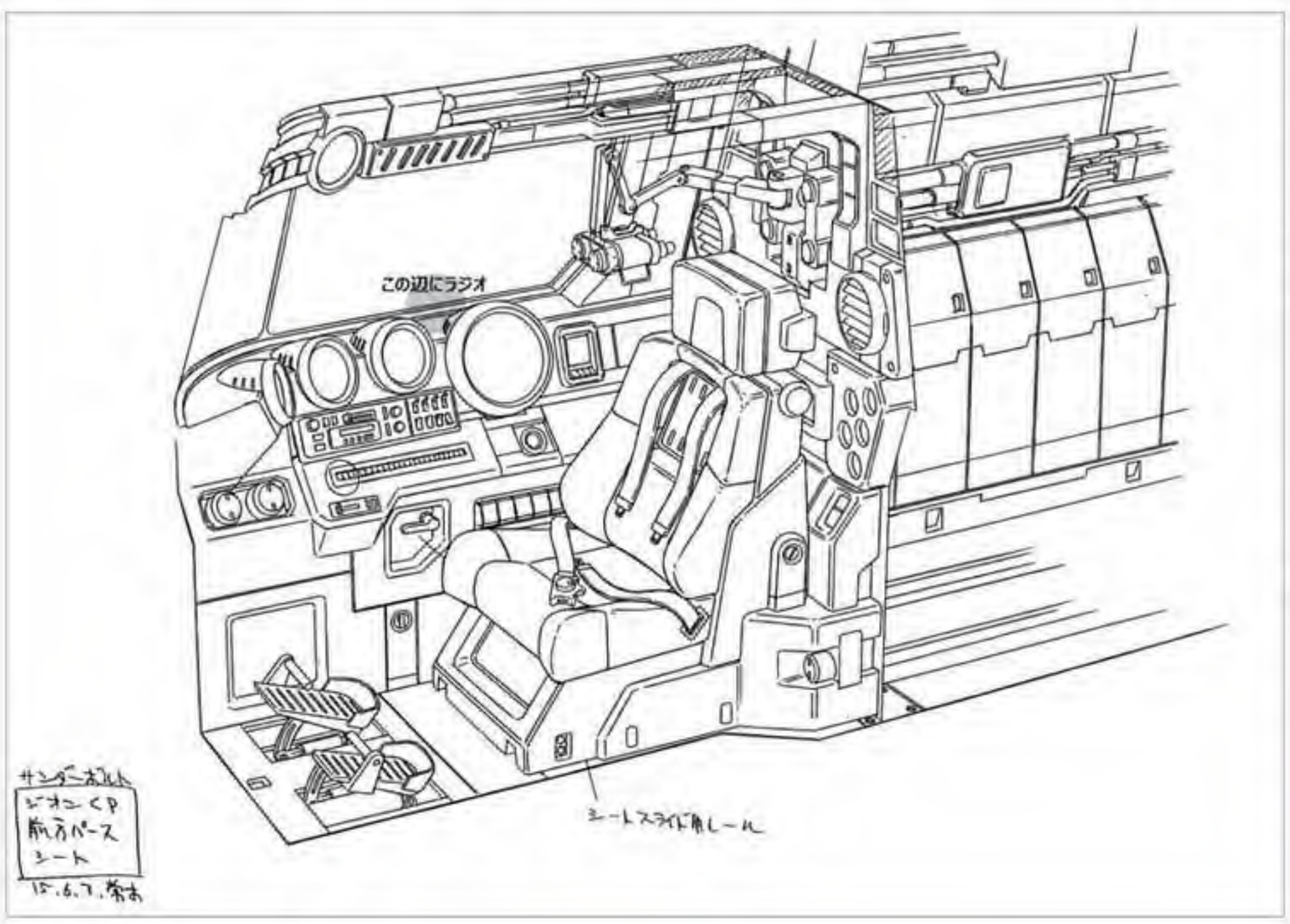



## ジオン系MS コックピット②

コントロールスティックは、計8か所の可動部を有する。MSの微妙なコントロールが可能であった。このようなタイプが採用された理由は不明だが、義手などのパイロットが単純な操作でMSを制御できるようにするためだったとも推測できる。なお、フットペダルにも若干の改良が施されている





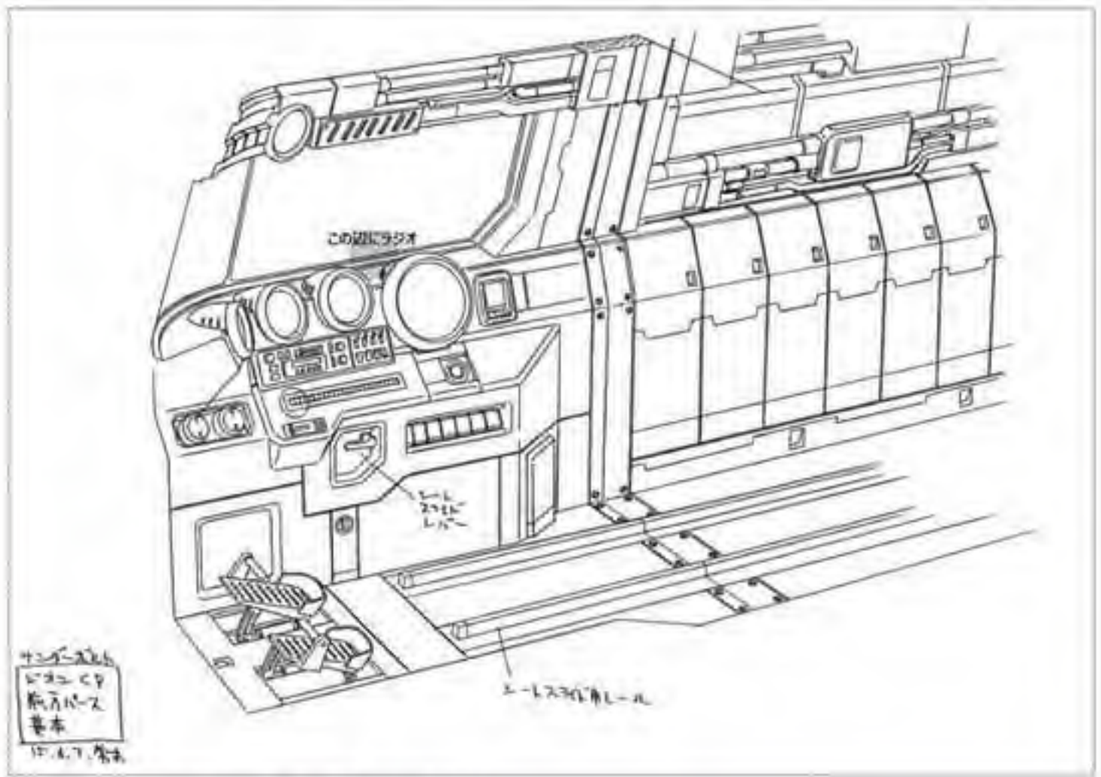



## ジオン系MS コックピット③

パイロットが座っていない状態のコックピット。コントロールスティックも省略されているので、右側のコンソールの形状などがよくわかる。なお、シートベルトは4点式を採用している。なお、ザクIIのコックピットは左胸部に設けられており、搭乗する際にパイロットは左胸部のエアロックから入った後、ハッチを潜ってスライドした状態のパイロットシートに着座する方式となっている

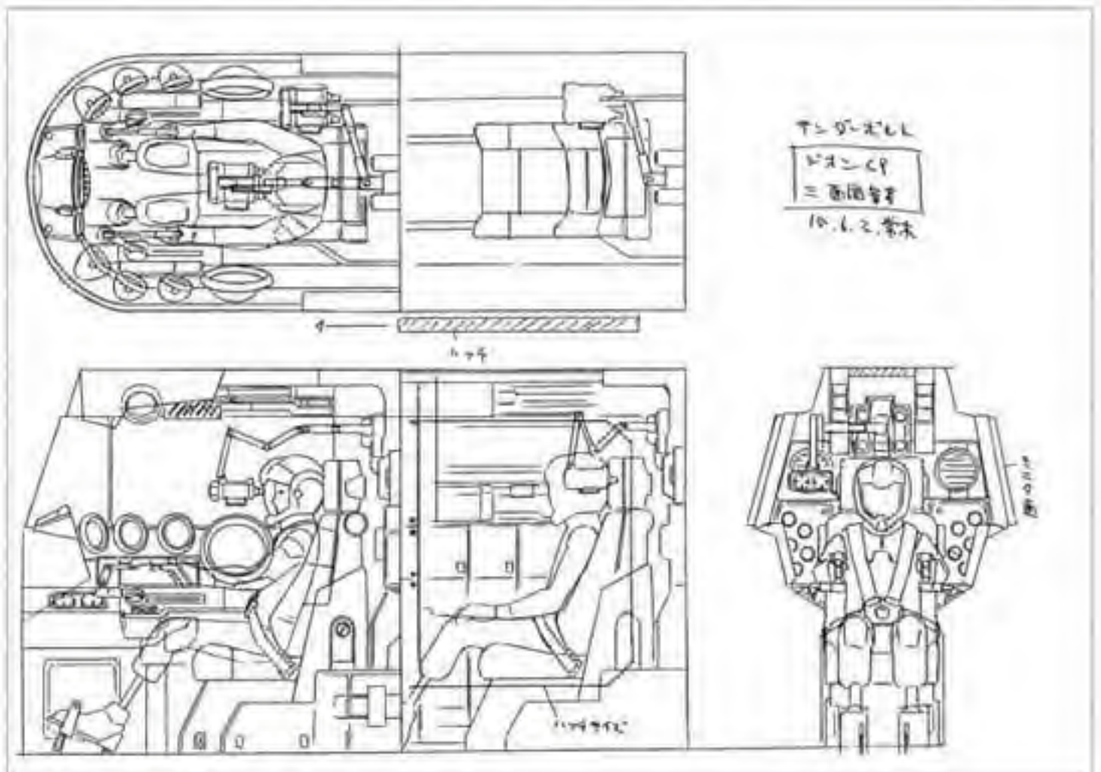






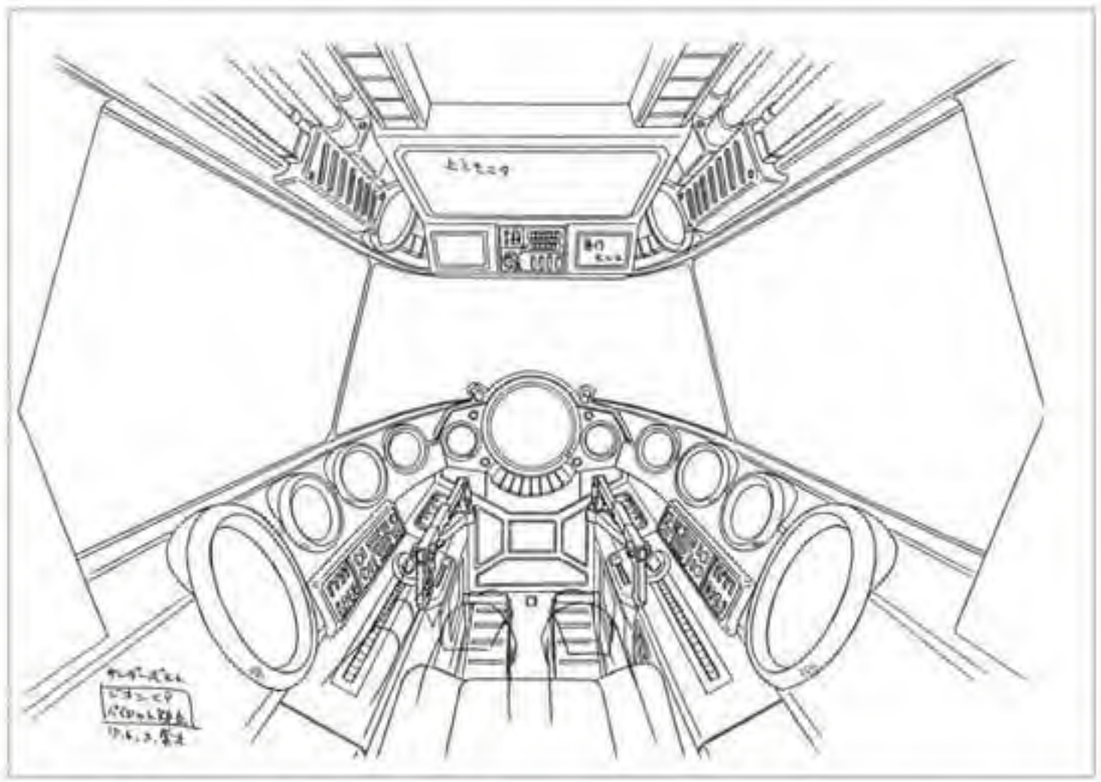

## ジオン系MS コックピット④

コックピットシートを取り外した状態。床には2本のシート移動用のレールが備わっている。コンソールの右側面中央に、シートスライドレバーが設けられている。ザクIIのコックピットは搭乗方法が特殊なため、このような複雑な機構が採用されることとなった



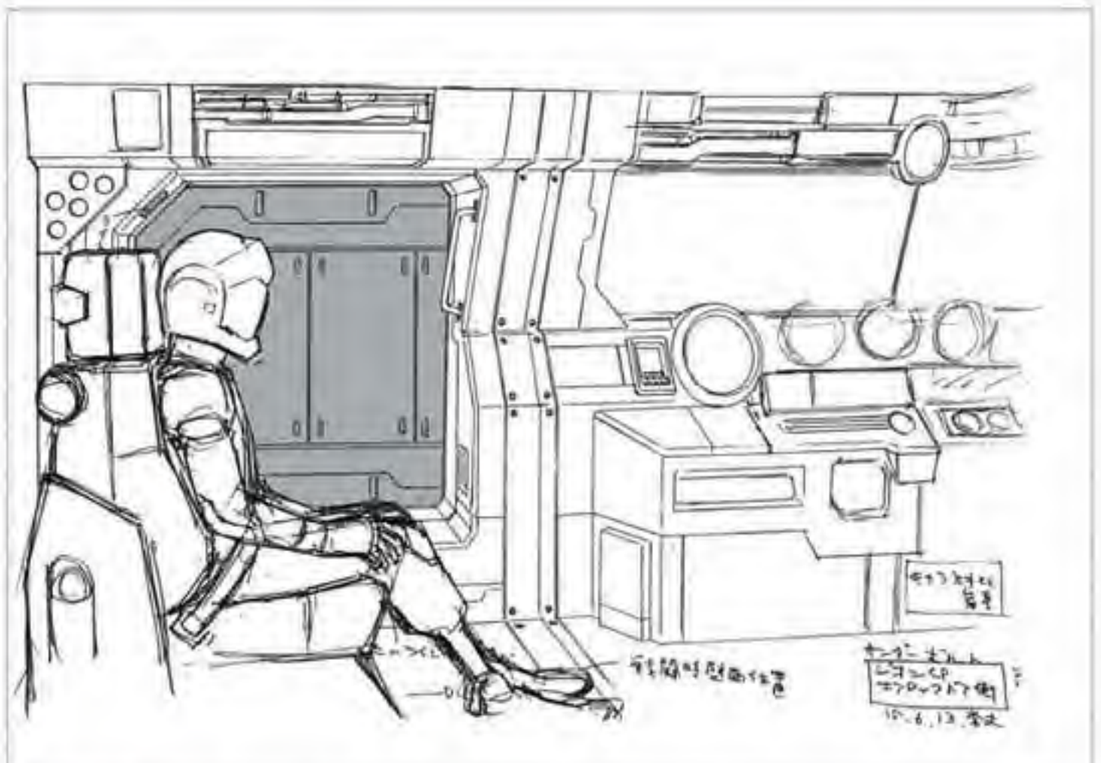
## ジオン系MS コックピット⑤

コックピットを上面、側面、正面から見た3面図。また、上面と側面からは、パイロットシートがどの程度までスライドするのかもわかる。搭乗口である左胸部へのハッチとそのサイズも書き込まれている



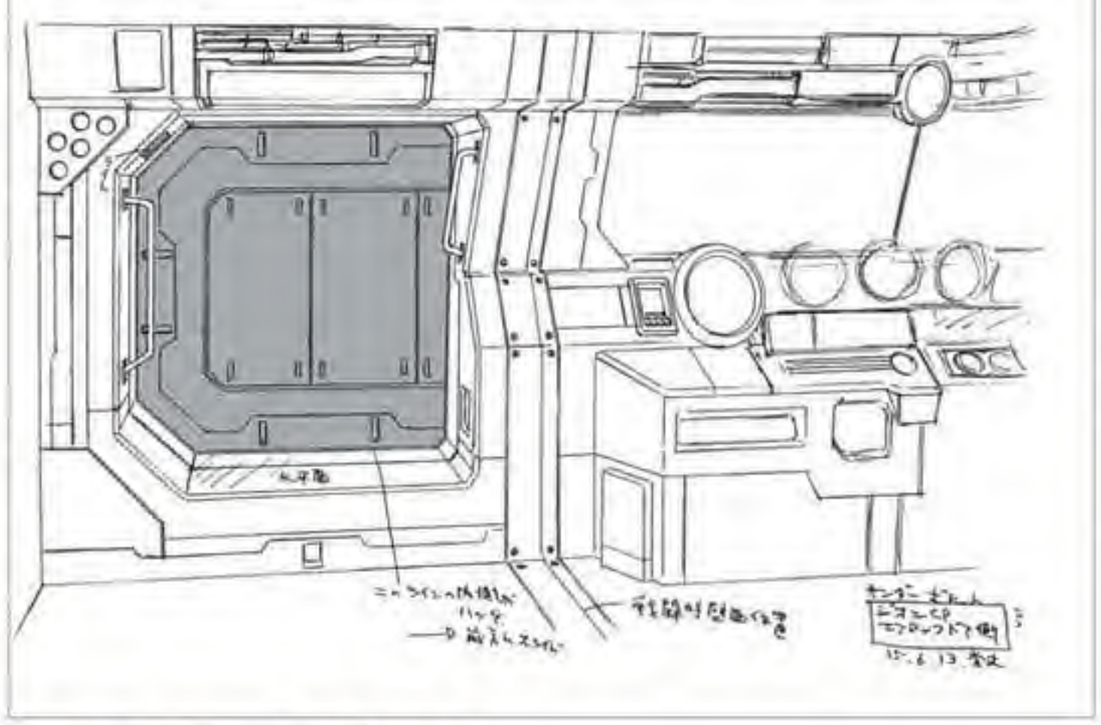
## ジオン系MS コックピット⑥

コックピット後方から前方を見た図。コンソールには正面と左右合わせて計11個のディスプレイが配されている。これらのディスプレイは、機体の状態などを示すものがほとんどで、タッチパネル式となっている。3面メインモニターに加え、上方にもモニターが備わる



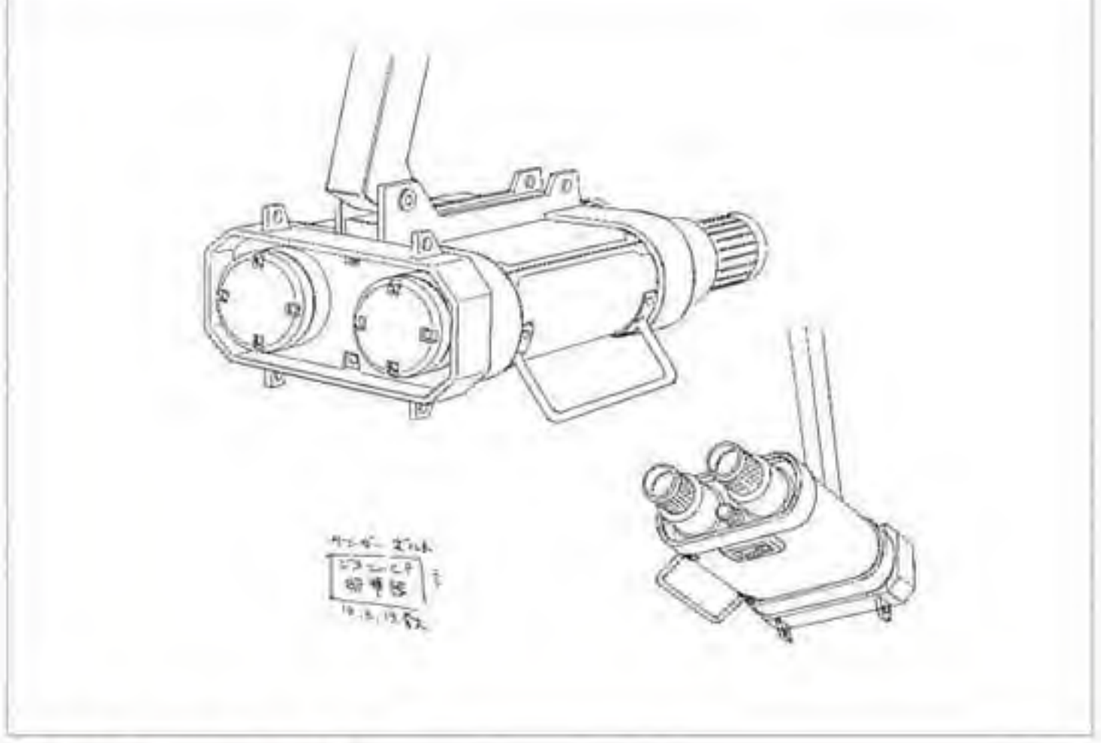
## ジオン系MS コックピット⑦

パイロットシートがスライドしたのち、左側のハッチが開いてエアロックに移動する。戦闘時は、パイロットシート後部のパネルがコックピットの中央部に位置する



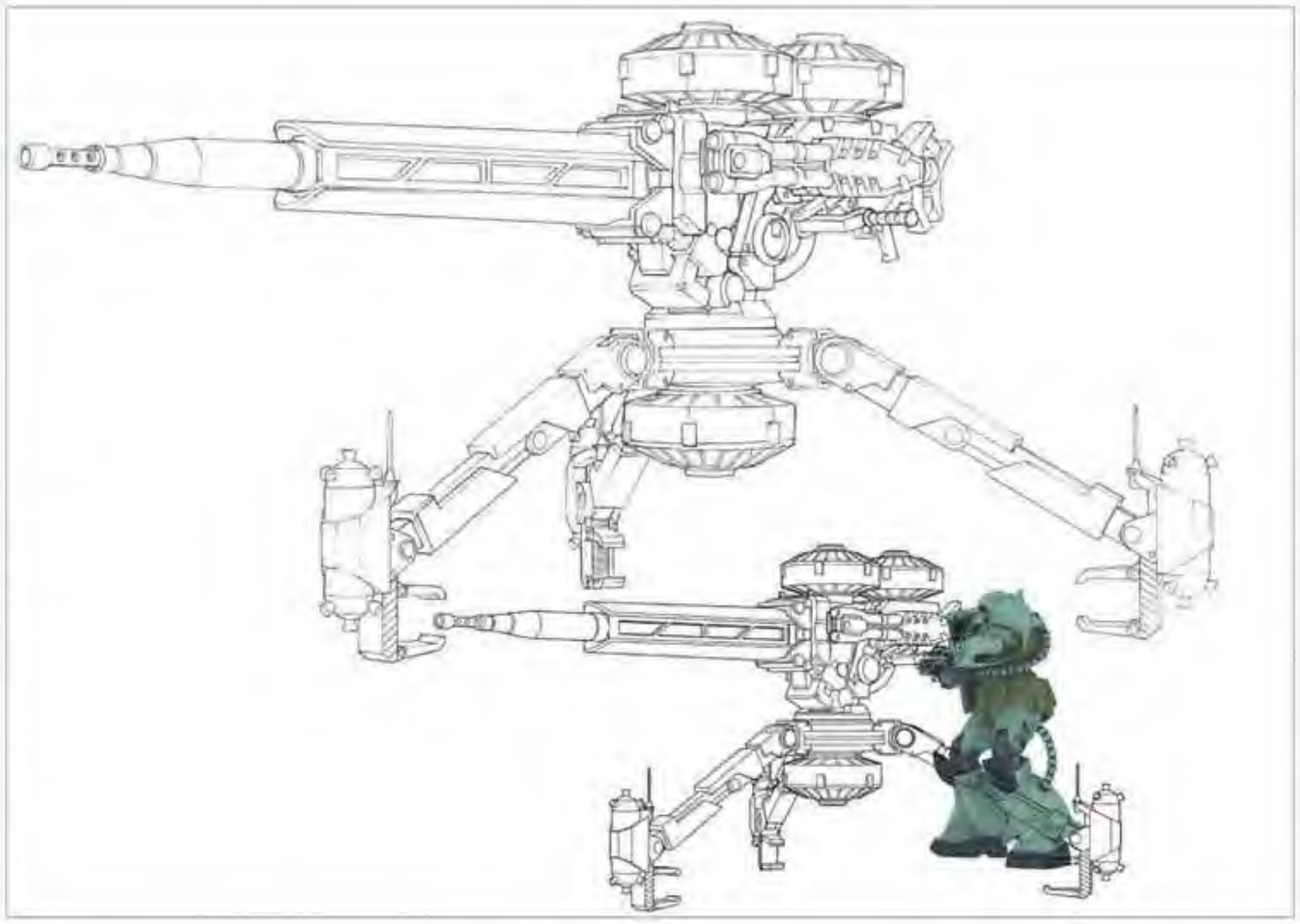
## ジオン系MS コックピット⑧

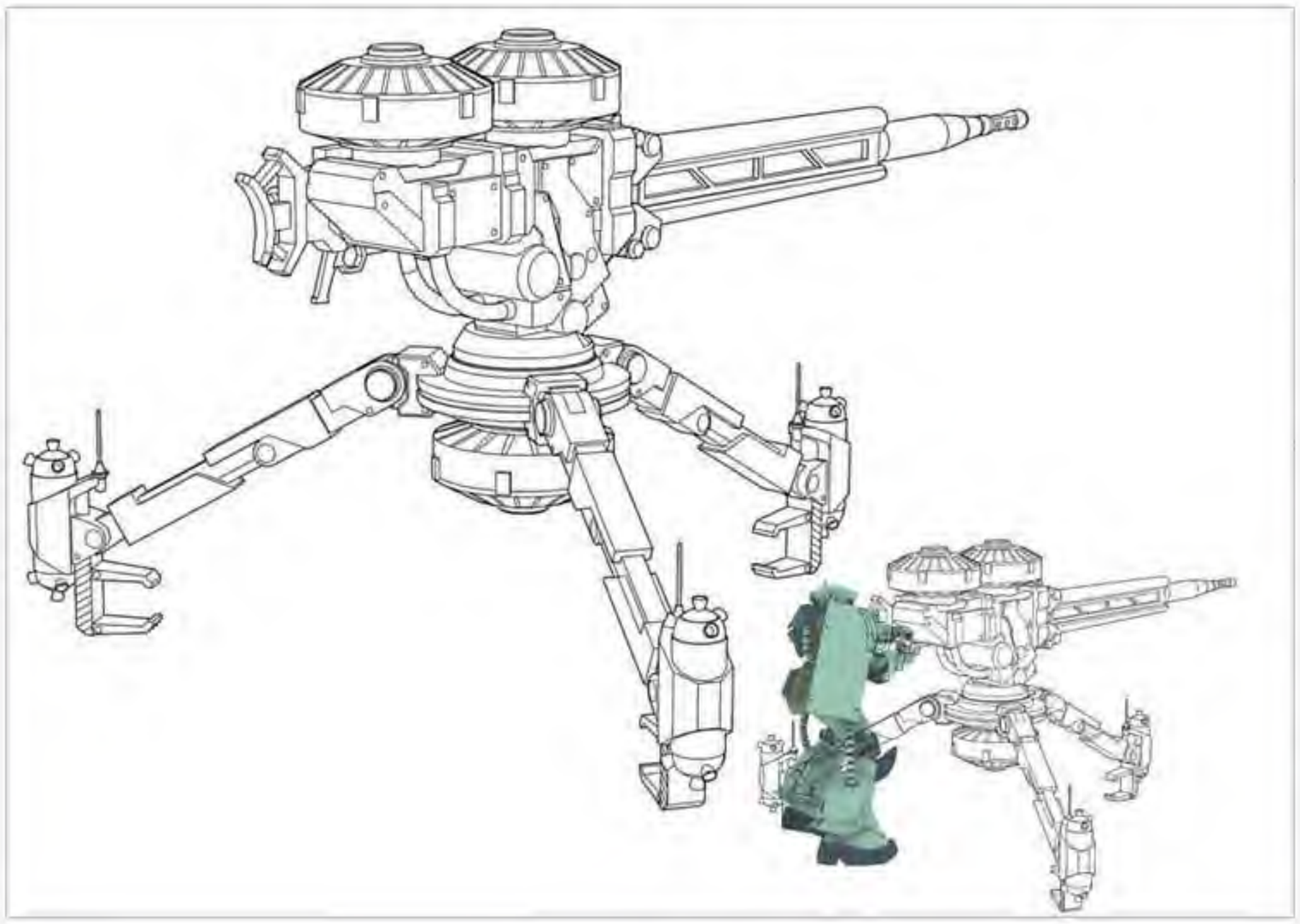
パイロットシートがない状態。かなり広いスペースが確保されていることがわかる。また、ハッチの左右にはバーが設けられている。ハッチもスライド式で、エアロックもパイロットがすれ違えるほどの幅があった

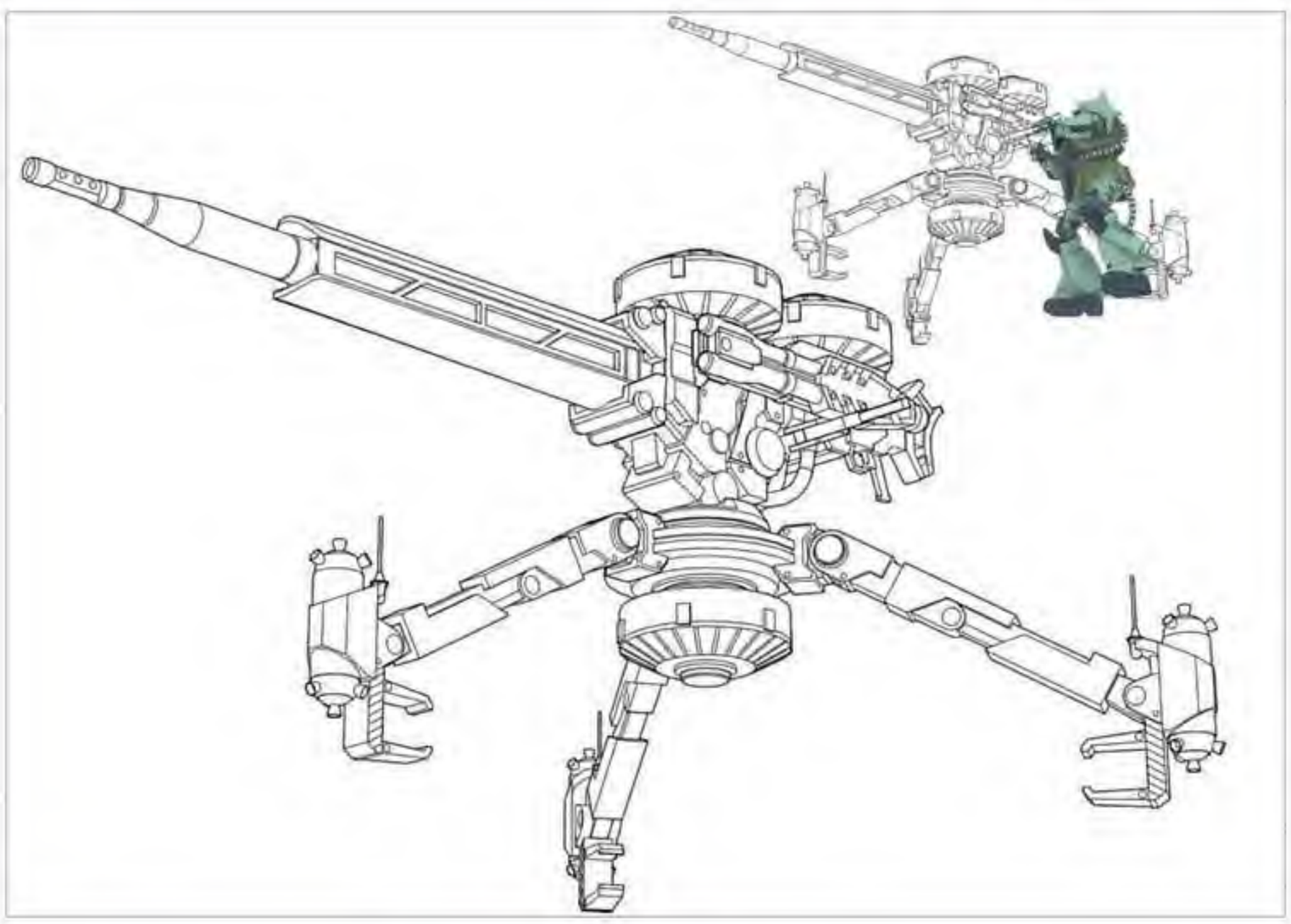


## ジオン系MS 照準器

ビッグ・ガンに対応した照準器で、ザクII以外にもザクIやリック・ドムのコックピットにも設置されていた。フレーム可動式で、ヘッドレスト上部に固定される。照準のほか、観測データなども投影されていたと思われる。左側の右目をあてて照準を付けるパイロットもいた







## ビッグ・ガン①

大型のビーム砲であるビッグ・ガンは基本的にはMSの管制によって運用される。ビーム兵器の開発に遅れていたジオン公国軍にとっては、大型であっても高威力を誇る本兵装は有用であった。特にサンダーボルト宙域のような障害物の多い戦域では、待ち伏せ攻撃などで効果を発揮した。単体で運用されることはほとんどなく、複数基のビッグ・ガンで戦域をカバーすることで、戦果を挙げていた

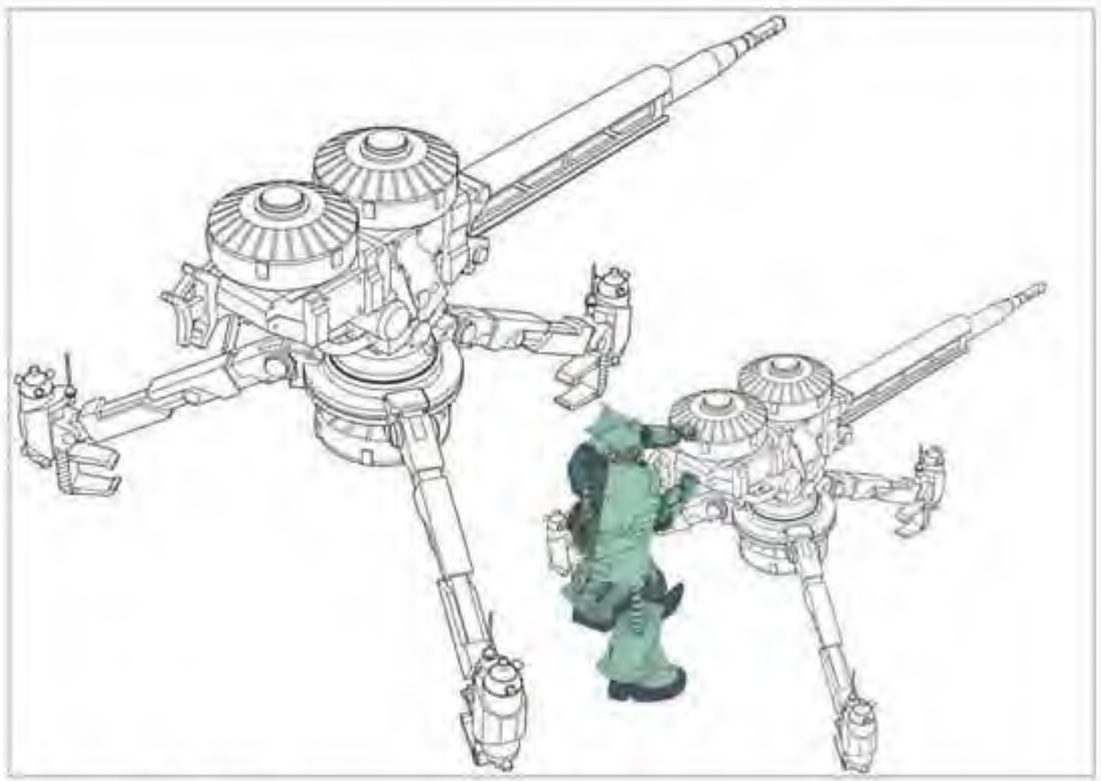






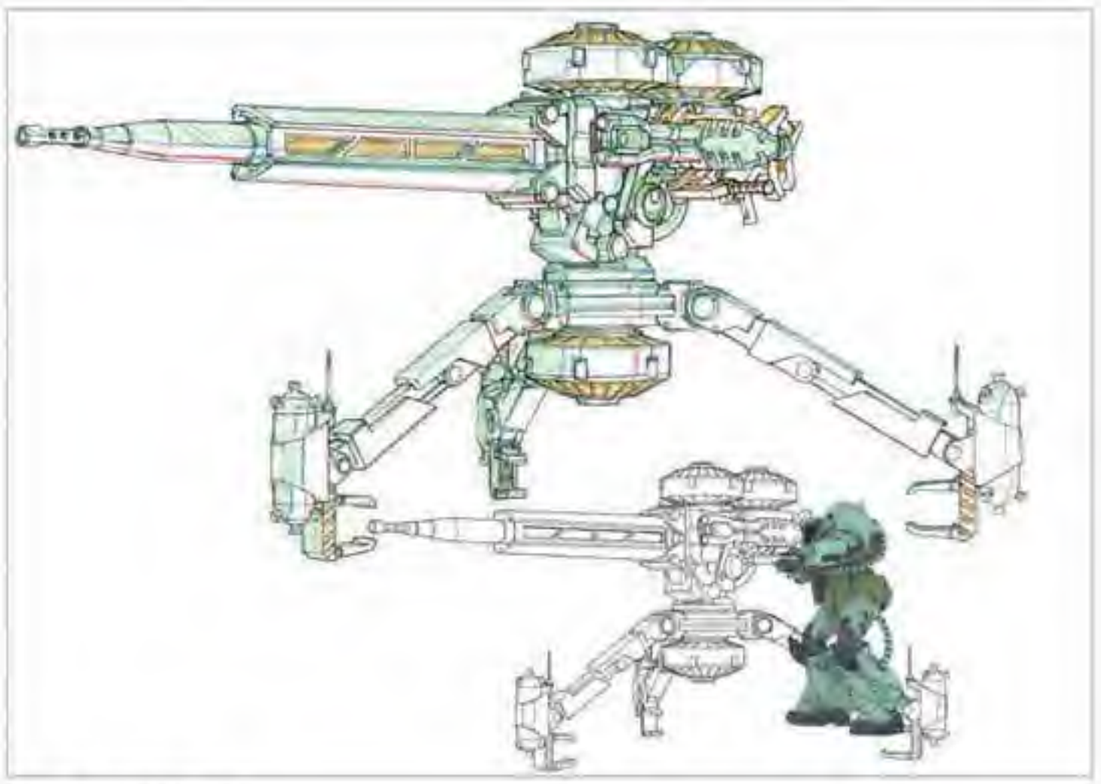






## ビッグ・ガン②

MS用の大型ビーム砲であるビッグ・ガンは、ザクIIをはじめ、ザクI、リック・ドムなど多様なMSによって運用された。また、MS以外での運用も可能で、サンダーボルト宙域での戦闘の終盤では、ガトルが発射管制を行なっている



## ビッグ・ガン③

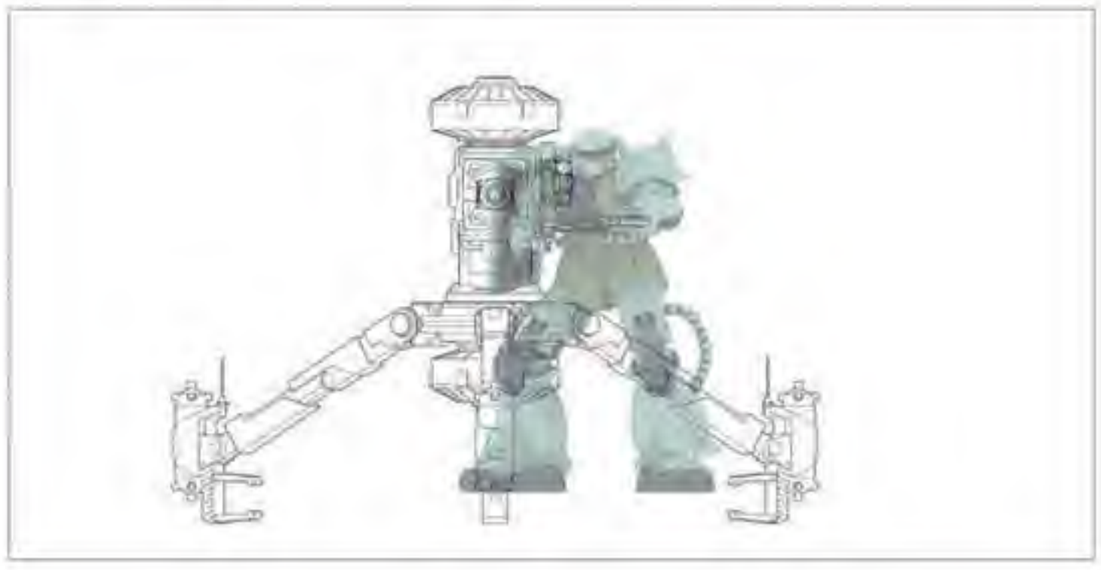
ビッグ・ガンのセンサーとMSはリンクしており、周辺宙域のスキャンと同時に照準を行なうことも可能なシステムであった。また、センサーで得たデータは各MSで共有されていたが、ミノフスキー粒子散布環境下であったため、通信などは有線で行なっていた

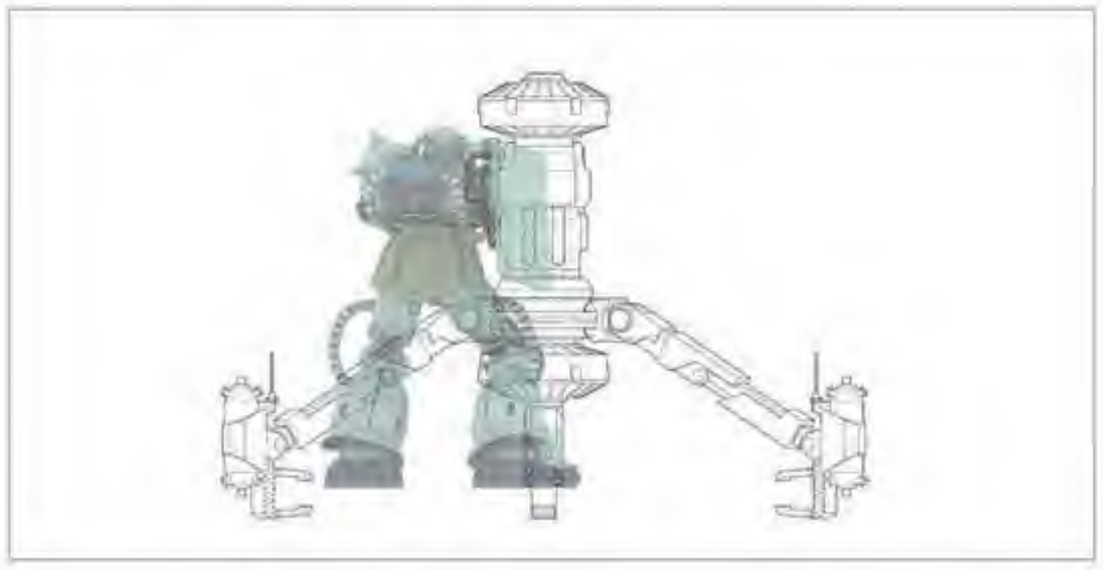
## ビッグ・ガン④

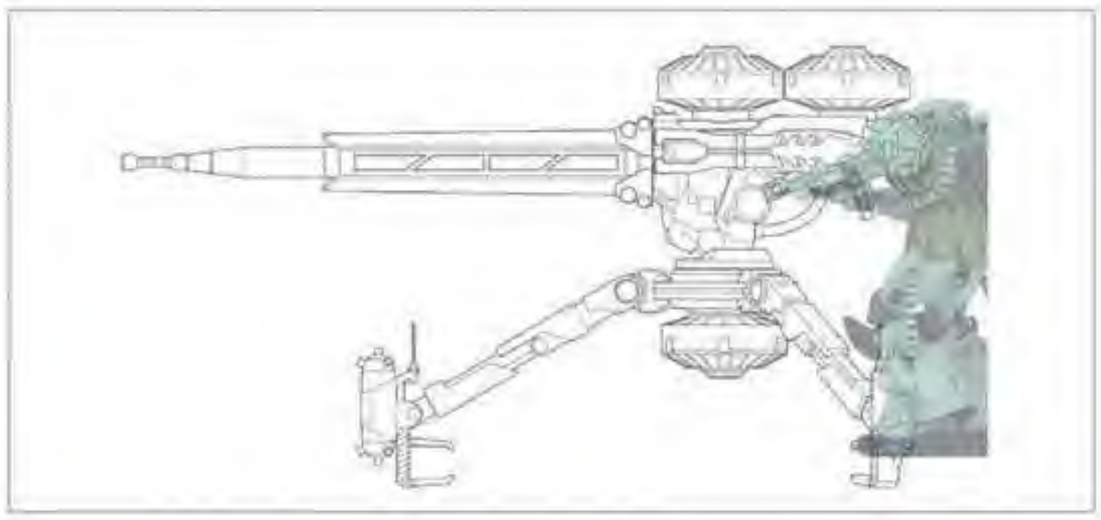
ビッグ・ガンの6面図。長大なバレルと円形の大型ジェネレーター、脚部で構成される。ジェネレーターからエネルギーが供給されるため、管制するMS側に負担が掛からない点が特徴である。リビング・デッド師団にも複数基が配備されていたが、戦闘による損耗により、終盤では残り1基となっていた

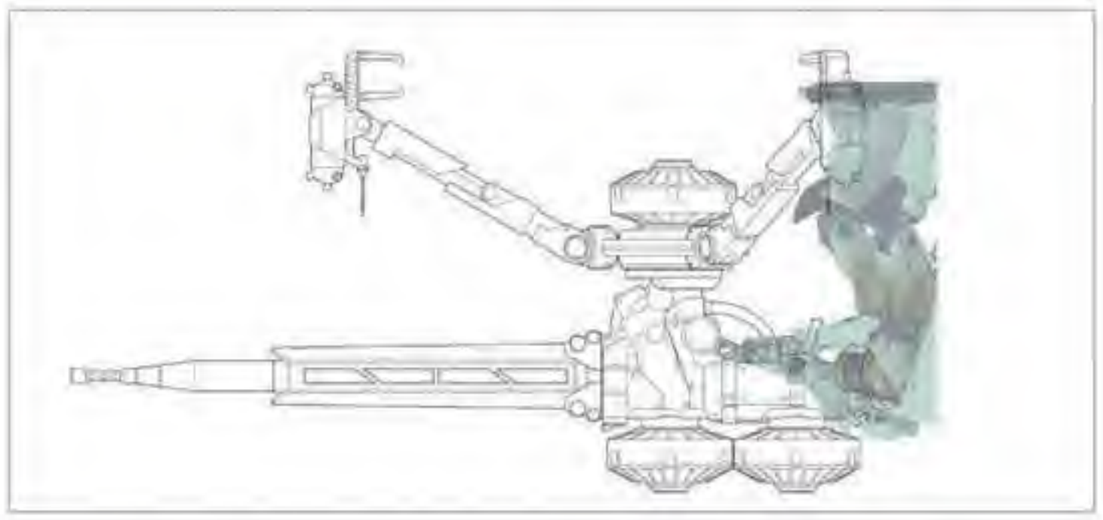


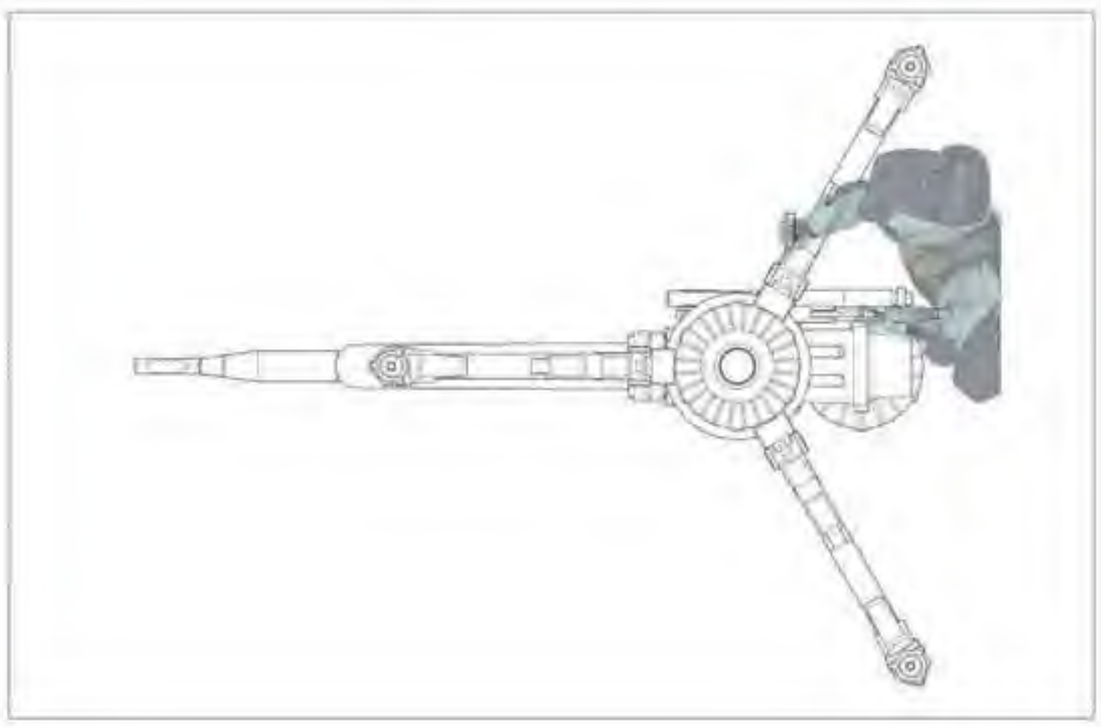


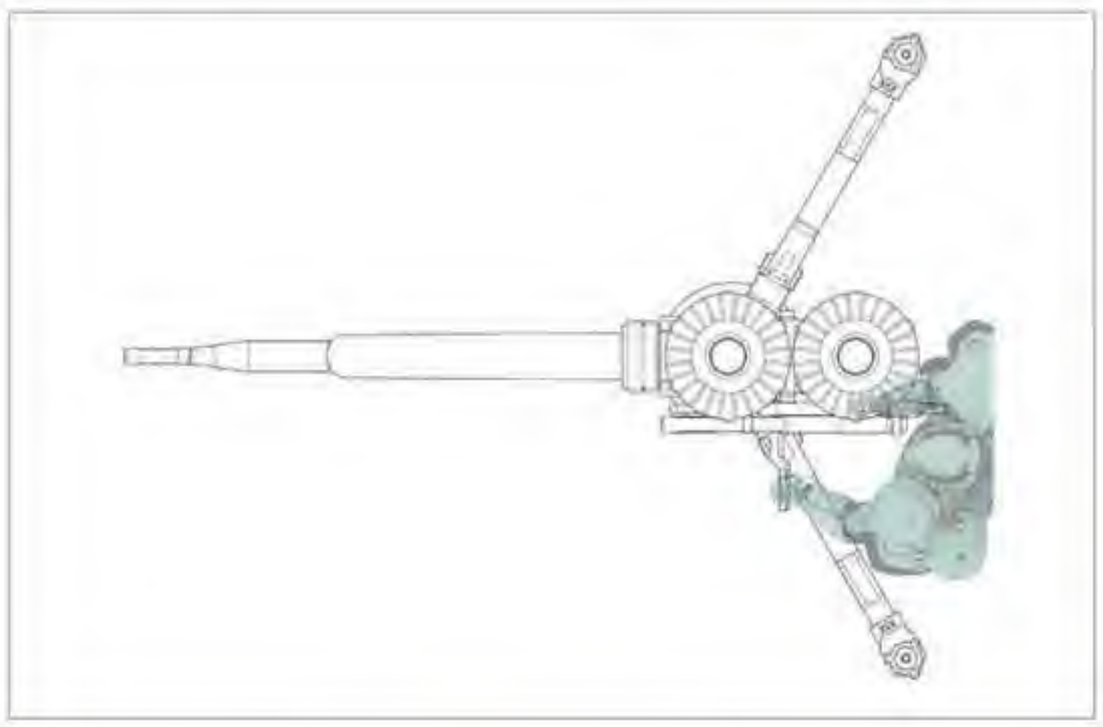














# HIGH MOBILITY

## MS-06R リユース・P・デバイス装備 高機動型ザク“サイコ・ザク”

制式名称は「リユース・P・デバイス装備高機動型ザク」だが、リビング・デッド師団のバロウズ艦長によって「サイコ・ザク」と呼ばれ、それが定着した。

「リユース・P・デバイス」とは、パイロットの脳から発信される電気信号をMSの駆動系に直接伝達し、機体制御を行なうためのシステムで、サイコミュ・システムで機体を制御するものではない。また、その性能を完全に引き出すには、四肢の完全な義肢化が必要となるなどの制約も課されている。なお、本システムの開発協力もリビング・デッド師団の任務であり、各MSパイロットの義肢で得たデータは、リユース・P・デバイスの開発に役立てられた。

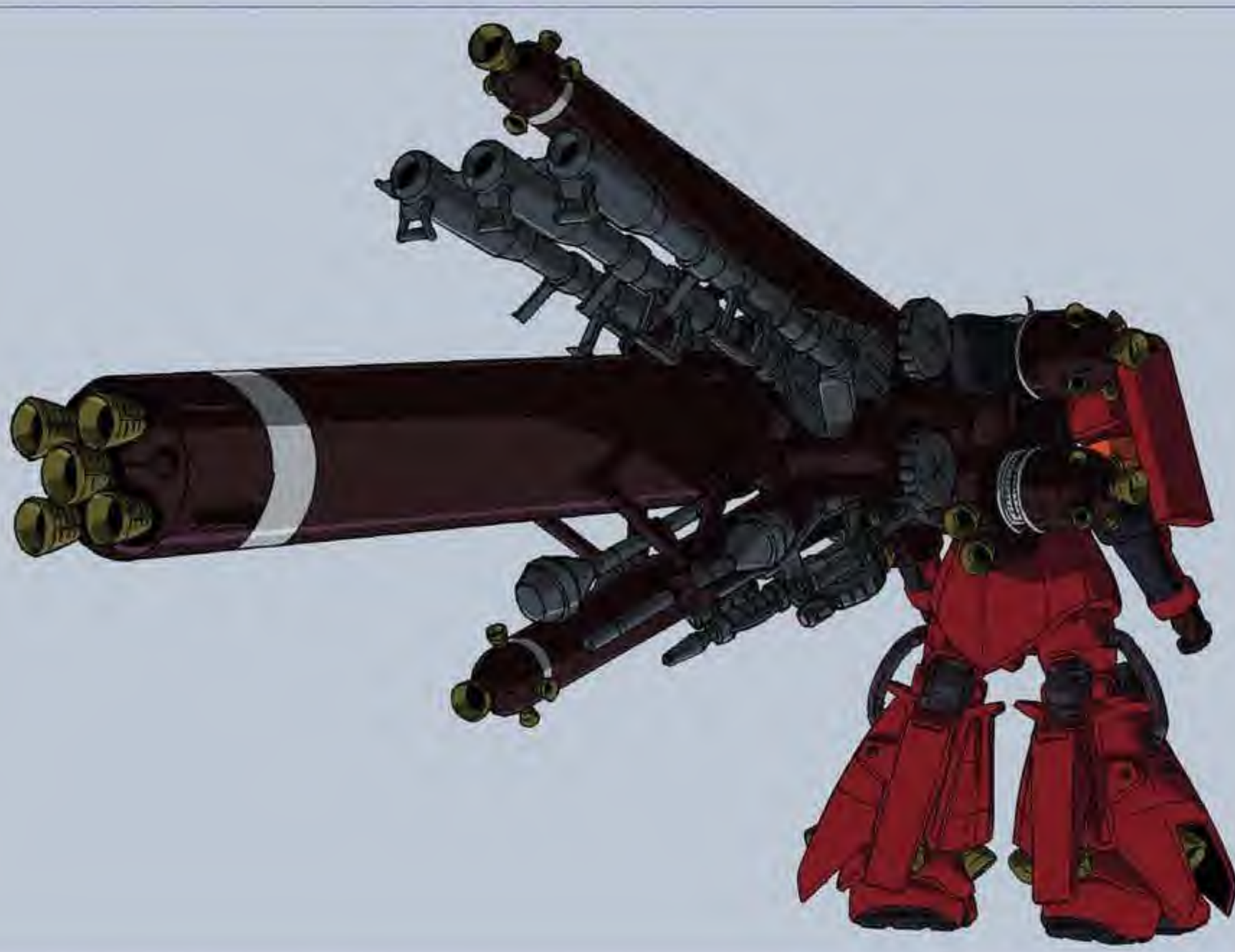
サイコ・ザクのベースとなった機体は、リユース・P・デバイスの実験機に使用された高機動型ザクⅡである。この機体に装甲をはじめ、大型ランドセルを装備することで実戦に投入された。大型ランドセルは専用のものに換装されており、2基のサブアームのほか、1基の大型ロケットブースターと2基のロケットブースターを装備。この3基のロケットブースターによる高推力、高出力はフルアーマー・ガンダムに匹敵した。また、胸部や股間部、脚部にスラスターを増設したことで運動性も大幅に向上している。本来、高機動型MSは操縦に高度な技術や経験が要求されるが、リユース・P・デバイスによって訓練期間がほぼない状態でも操縦が可能となった。これはパイロットを務めたダリル・ローレンツ少尉が訓練期間がほとんどない状態で本機を使用し、単機で敵艦を撃沈、さらにはフルアーマー・ガンダムと互角の戦闘を展開したことからも明らかである。武装はビーム・バズーカやジャイアント・バス、ザク・マシンガン、シュツルム・ファウスト、ヒート・ホークが用意されていた。ほとんどが実体弾兵装だったが、1機のMSが装備する火器としては規格外であり、サブアームを使用することで、複数の兵装を同時に使用するなど、極めて高い攻撃力を発揮した。







制作用色見本



# TYPE "BANSHEE"

制作用色見本



背面半身



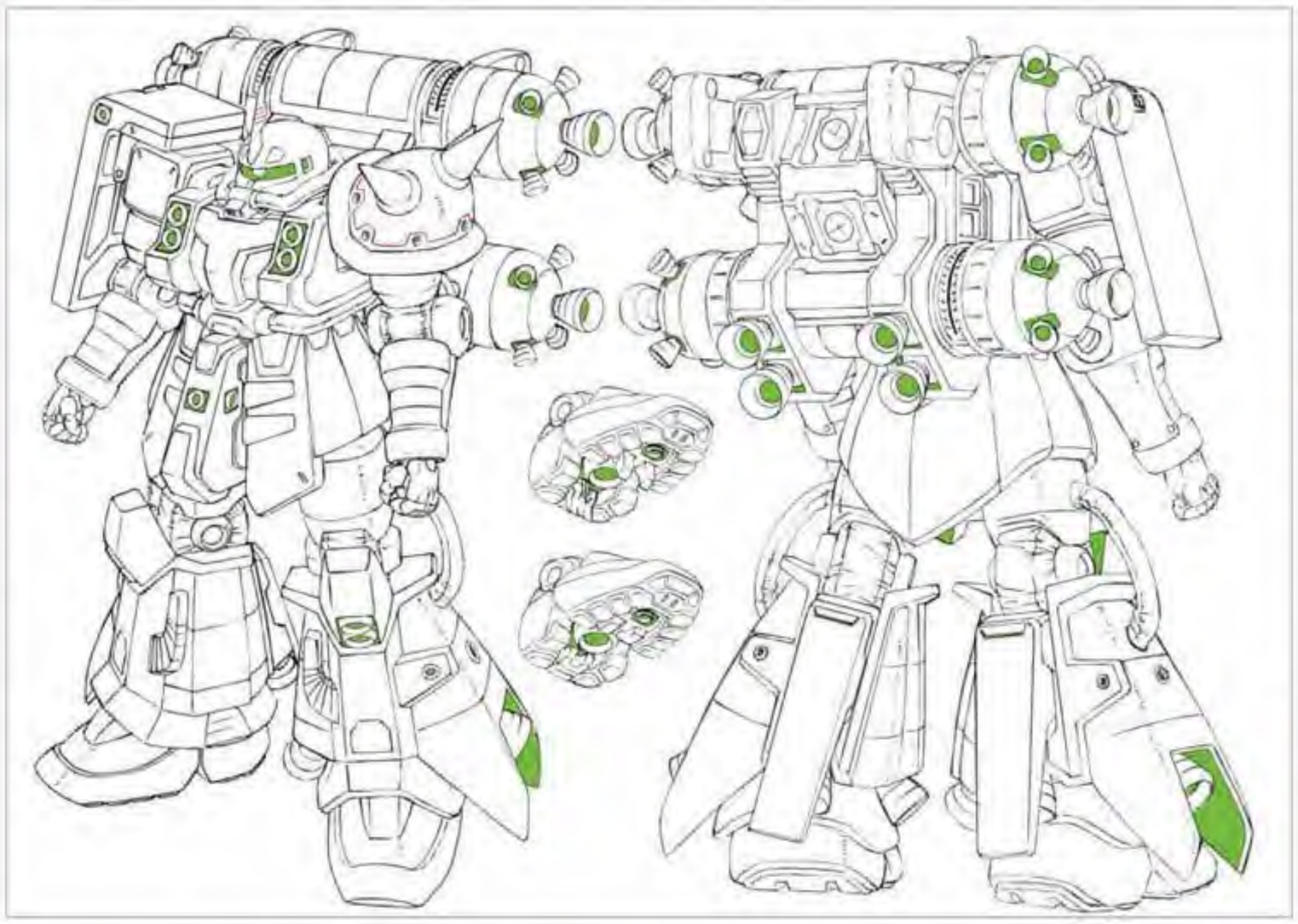
マニピュレーター／脚部



破損個所①



破損個所②



## サイコ・ザク①

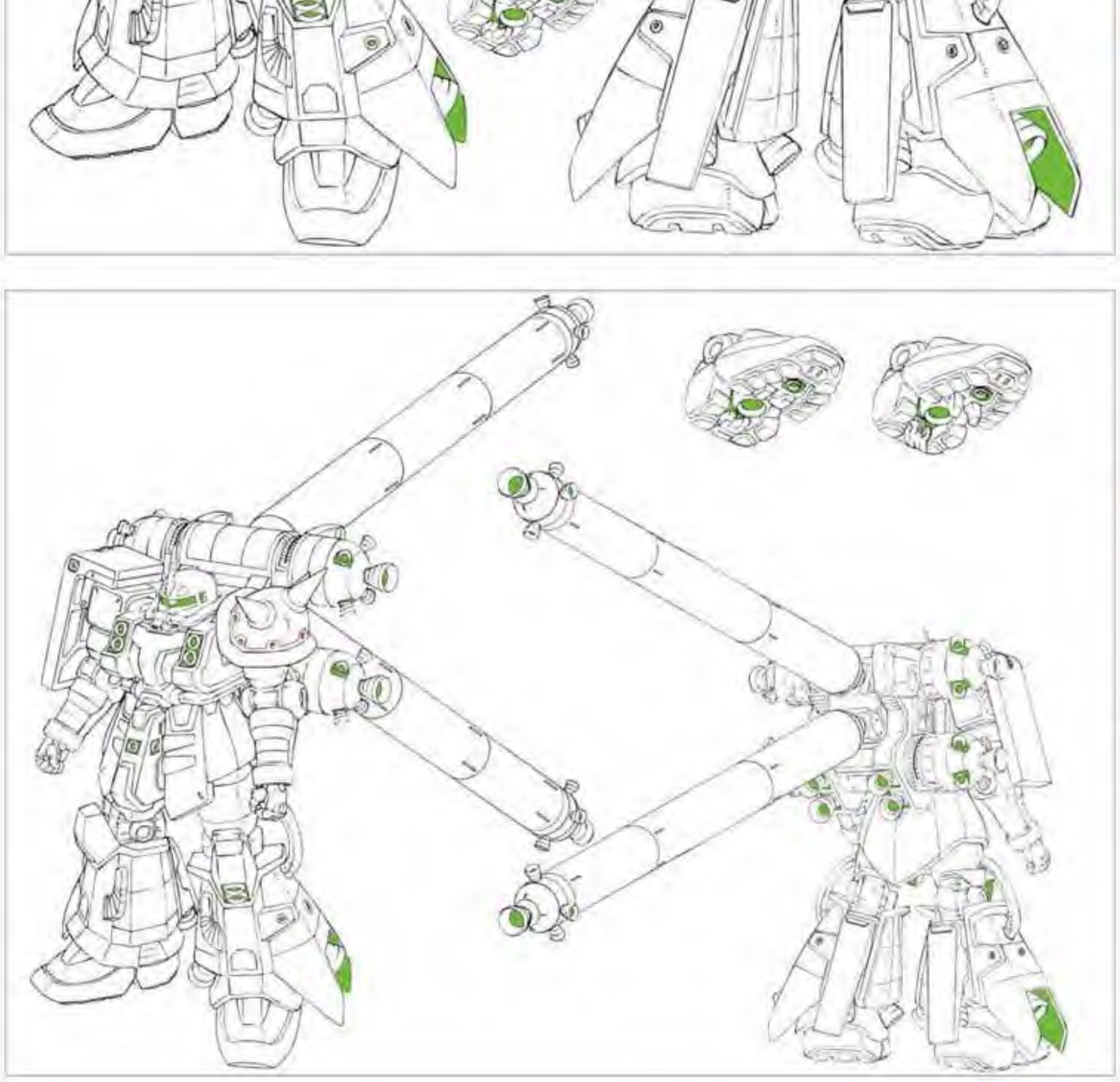
全身各所に50基以上のスラスターやバーニアが配置されている。これにより極めて高い機動性と運用性を発揮した。大型ランドセルはザクⅡやリック・ドムのものと異なり、円筒形のパーツは上下に連装化されたサイコ・ザク専用のものとなっている。各関節部や動力パイプにはシーリング処理が施されているほか、左肩アーマーのスパイクが大型化している。また、足底部にはクローが装備されており、デブリに機体を固定する際に使用された。これらの処理は、暗礁宙域であるサンダーボルト宙域での運用に合わせたものである







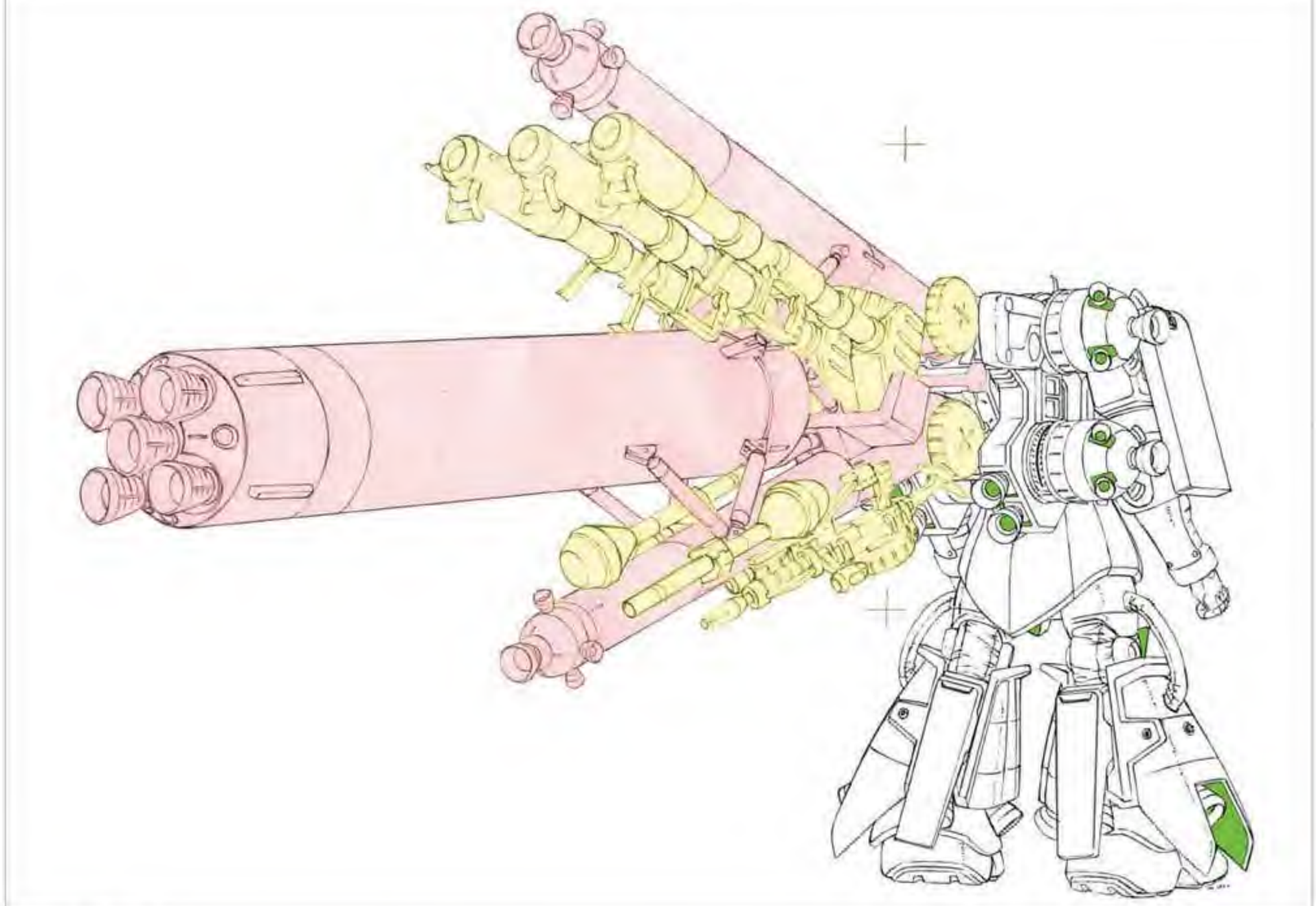




## サイコ・ザク②

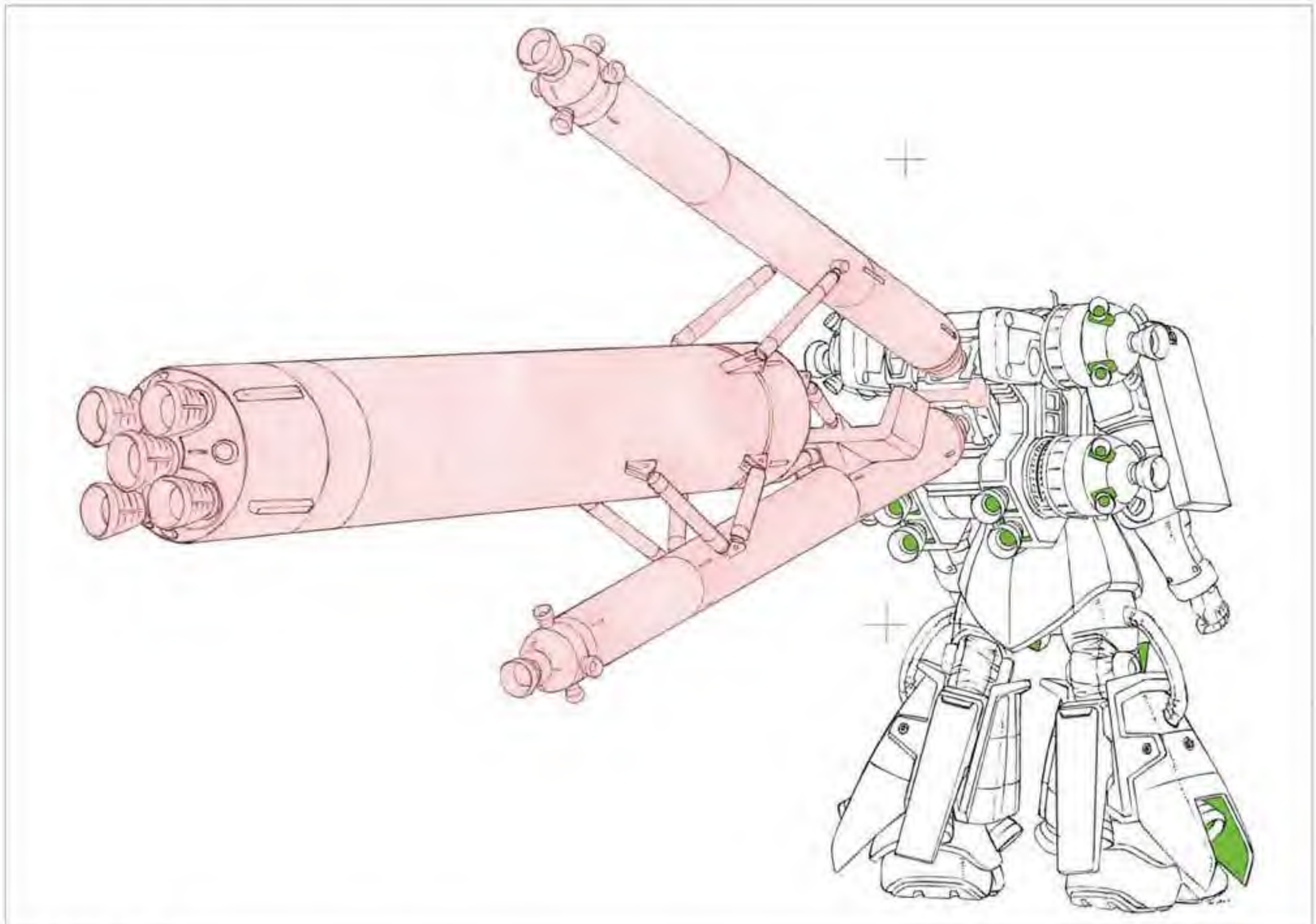
大型ランドセルに2基のロケットブースターを装備した状態。ロケットブースターは先端に5基のスラスターを備えており、高推力・高出力を発揮した。また、ロケットブースターはプロペラントタンクを兼ねており、使い切った後はパージすることも可能であった





## サイコ・ザク③

大型ロケットブースターと武装を装備した状態。2基のブースターはウエポンラッチとしても使用され、ジャイアント・バズやザク・マシンガン、シュツルム・ファウストに加え、各種予備弾倉などが装着されている。これらの兵装はサブアームを用いて交換するほか、サブアームで保持して使用することも可能である



## サイコ・ザク④

大型ロケットブースターは大型ランドセルには装備されず、2基のロケットブースターの間にフレームなどを介して接続される。後端には5基の大型スラスターが備わっており、サイコ・ザクに高い推力を付与した

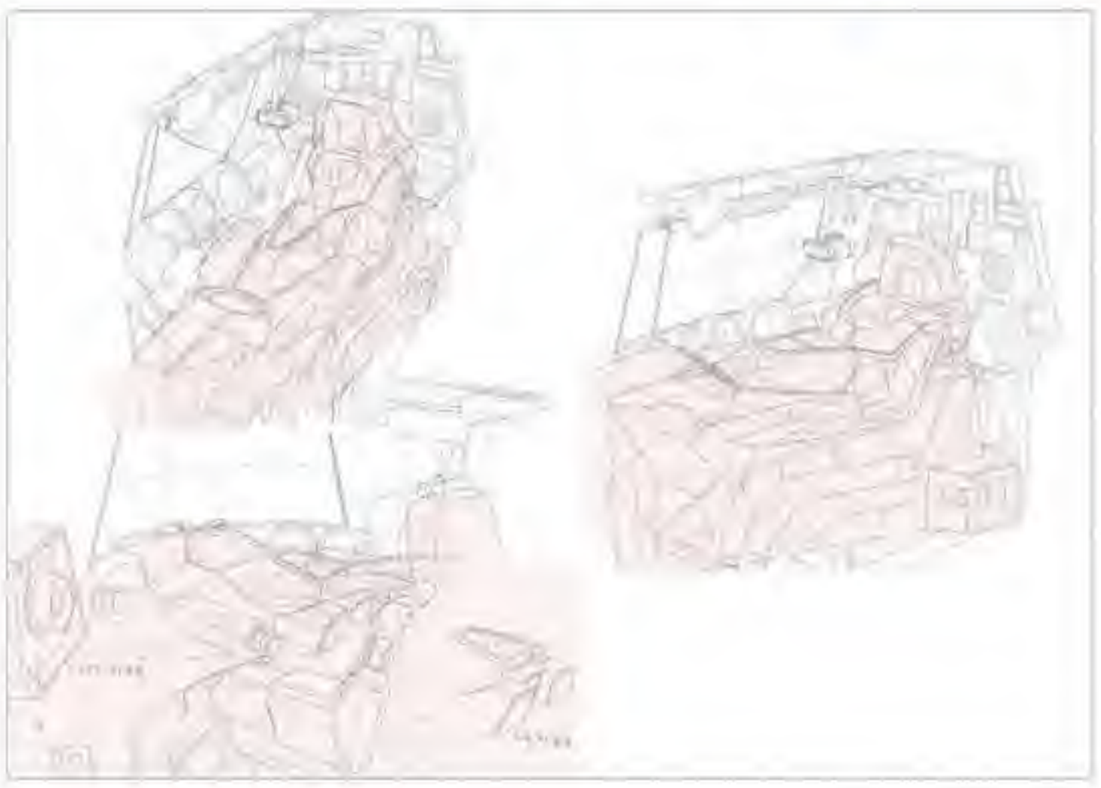
制作用色見本



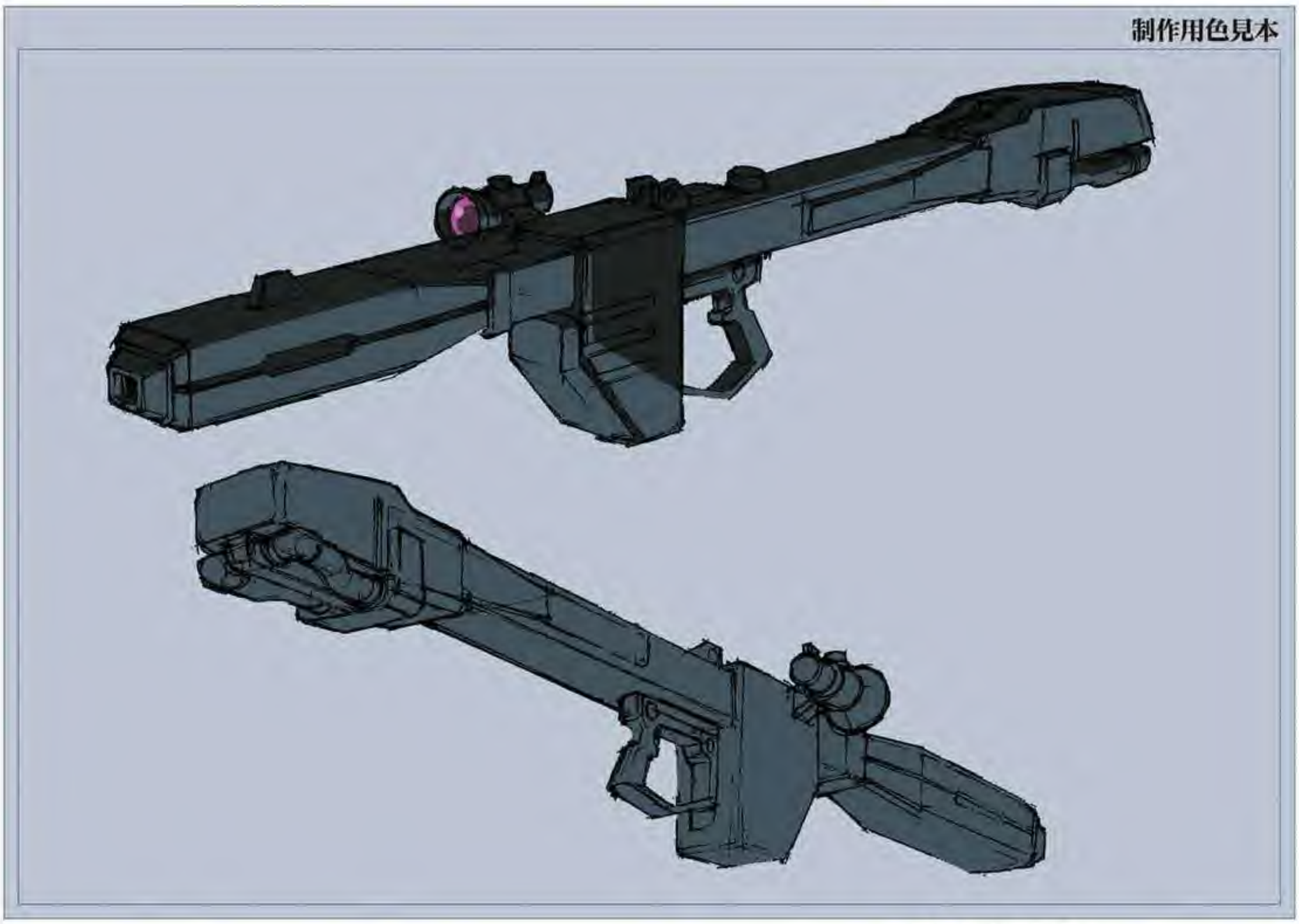
## サイコ・ザク コックピット

機体の制御に「リユース・P・デバイス」を用いるサイコ・ザクのコックピットは、通常のMSとは異なっている。パイロットシートと正面のコンソールが専用のものに換装されている。また、コントロールスティックやフットペダルは備えず、義肢を差し込む形式となっている。このため、サイコ・ザクを操縦するには四肢がすべて義肢になっている必要がある



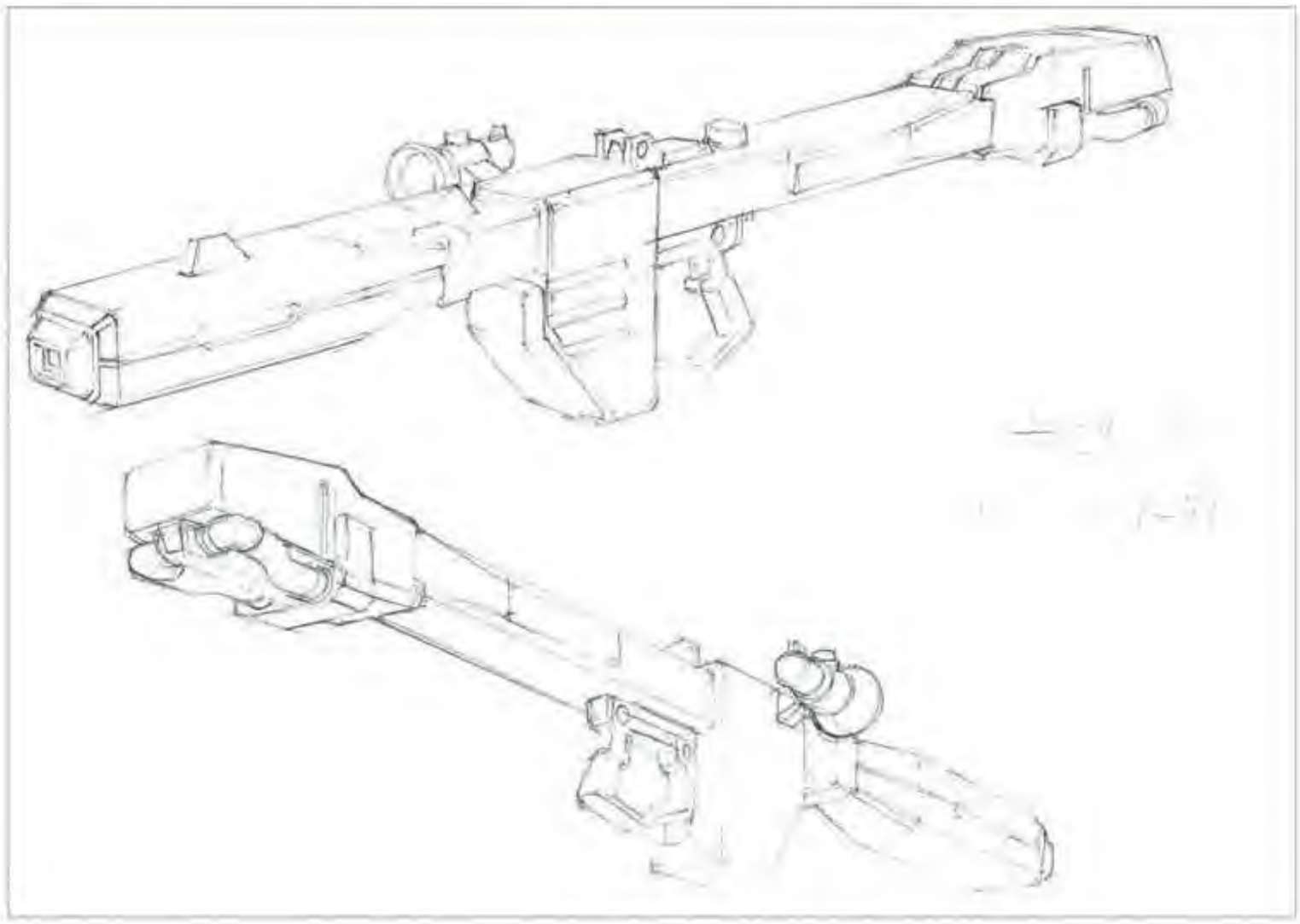


制作用色見本



ビーム・バズーカ

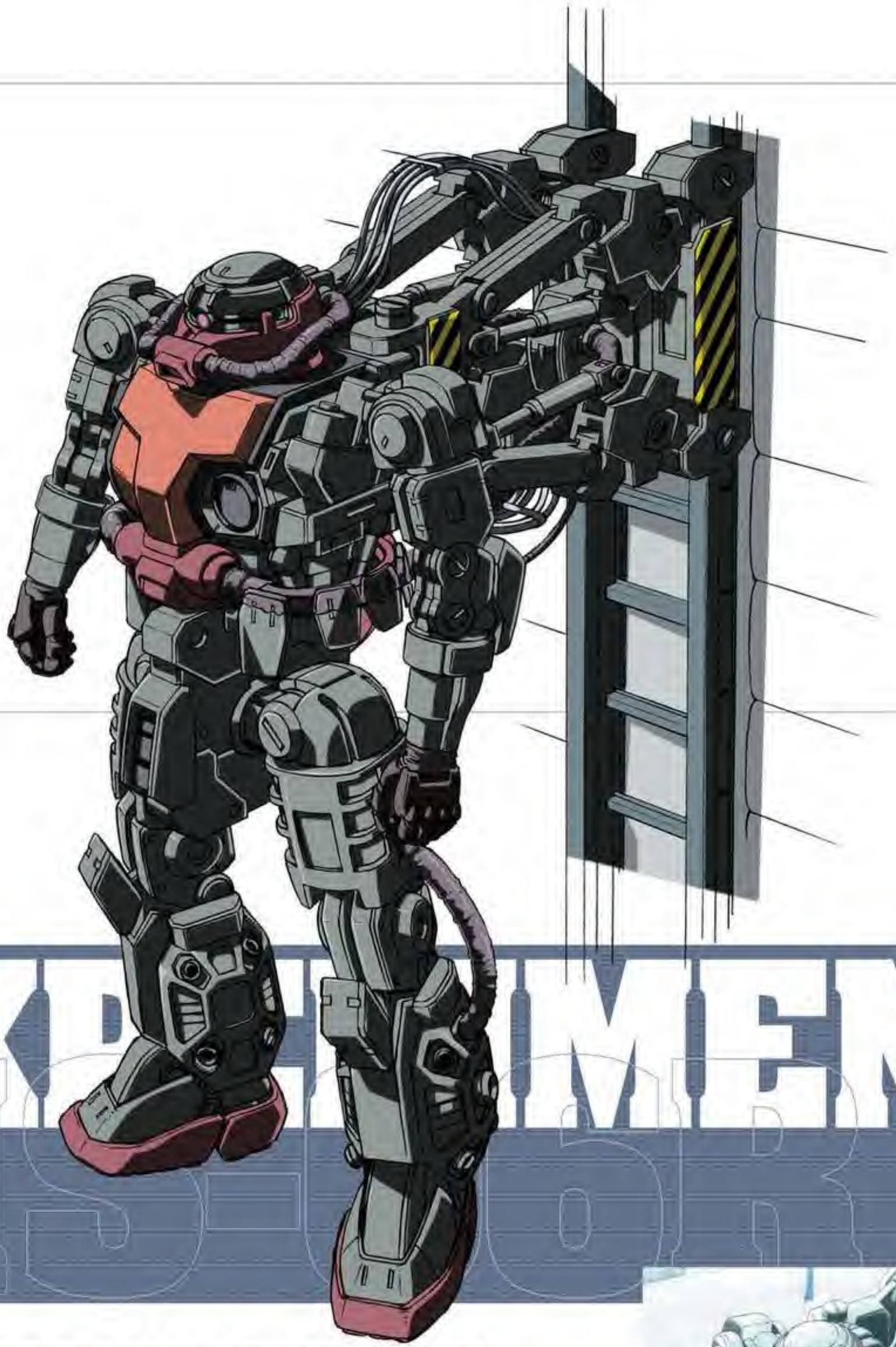
サンダーボルト宙域における戦闘でサイコ・ザクが主兵装として使用した、手持ち携行式の大口径ビーム兵器。大型だが、極めて高出力のビームを発射し、艦艇を撃沈するほどの威力を有した。しかし、撃ち切ったのちは母艦での再チャージが必要なるなど、運用上の制限もあった





Principality of Zeon

MS-06R EXPERIMENTAL UNIT



# EXPERIMEN

MS-06R

## MS-06R リユース・P・デバイス実験用高機動型ザクII

リビング・デッド師団の母艦であるドライドフィッシュにおいて、リユース・P・デバイスの実験に用いられていたザク。ベースとなった機体は高機動型ザクIIだが、実験での使用にあたっては装甲が取り外され、内部構造が剥き出しとなっているほか、ランドセル部分がフレームによって壁面に固定されている。コックピットもリユース・P・デバイスに対応したものに変更されており、被験者であったダリル曹長は内部のスロットに脚部を接続、神経伝達によって考えるだけで「走る」「ジャンプする」といった動きを機体に再現させている。パイロットと機体の状態は実験施設でモニターされ、コックピットにも観測用のモニターなどが取り付けられていた。この機体で得られたデータがリユース・P・デバイスの開発と実用化に役立てられた。なお、この実験機に装甲や武装を装備し、リユース・P・デバイスに対応したコックピットに換装した機体が、サイコ・ザクである。このため、実験機自体がサイコ・ザクへの改修を前提としたMSであったとも考えられる。

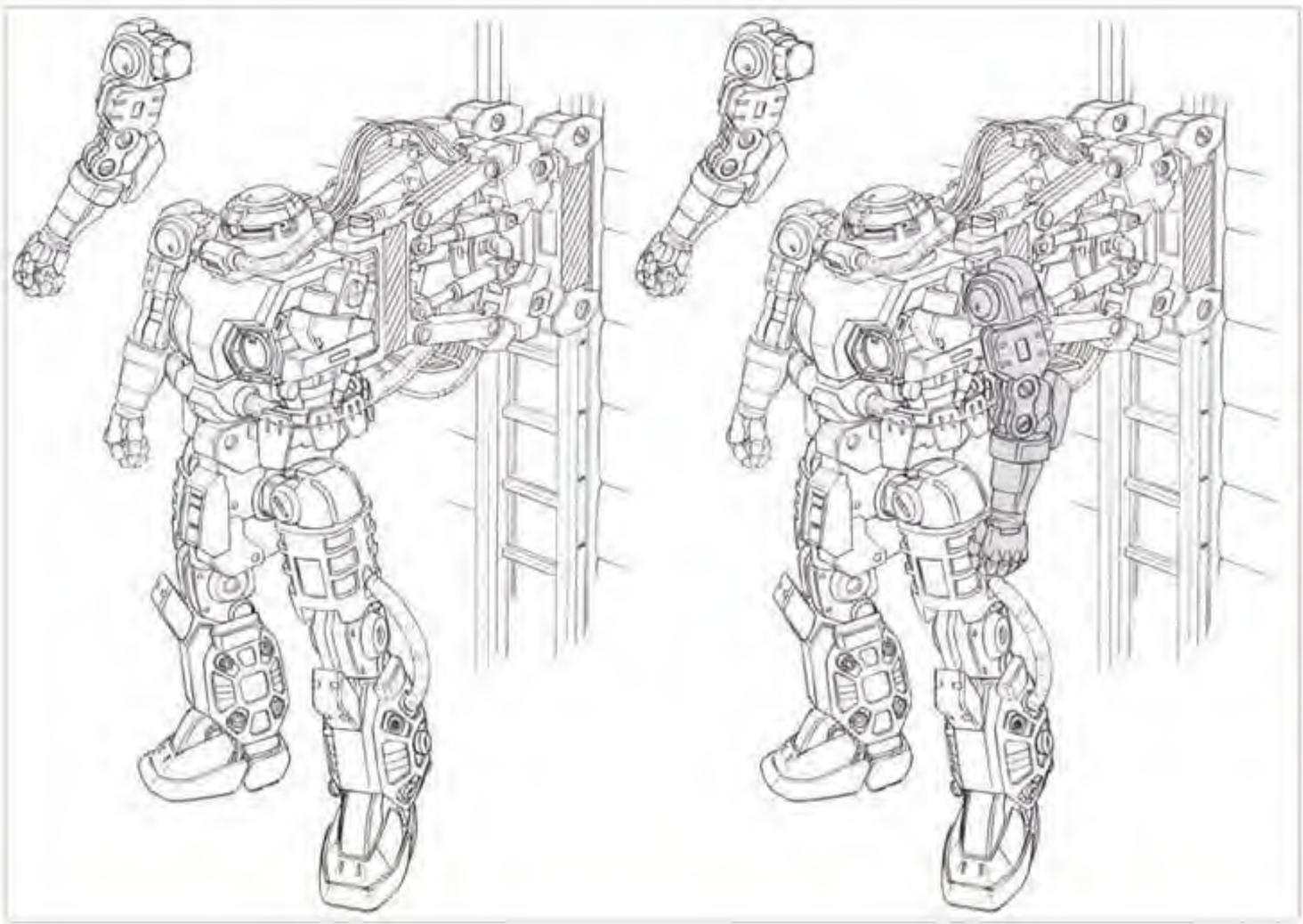












## リユース・P・デバイス実験用 高機動型ザクII

壁面に固定された状態。背部には複数のシリンダーが接続され、激しい挙動にも対応していた。また動力パイプもMS本体ではなく、壁面への固定器具に接続されている。なお、リビング・デッド師団の兵士はリユース・P・デバイスの被験者でもあり、彼らが戦闘で得たデータ収集も師団の重要な任務であった。本システムの研究には、義肢研究者であったカーラ教授が従事している





# TAL UNIT



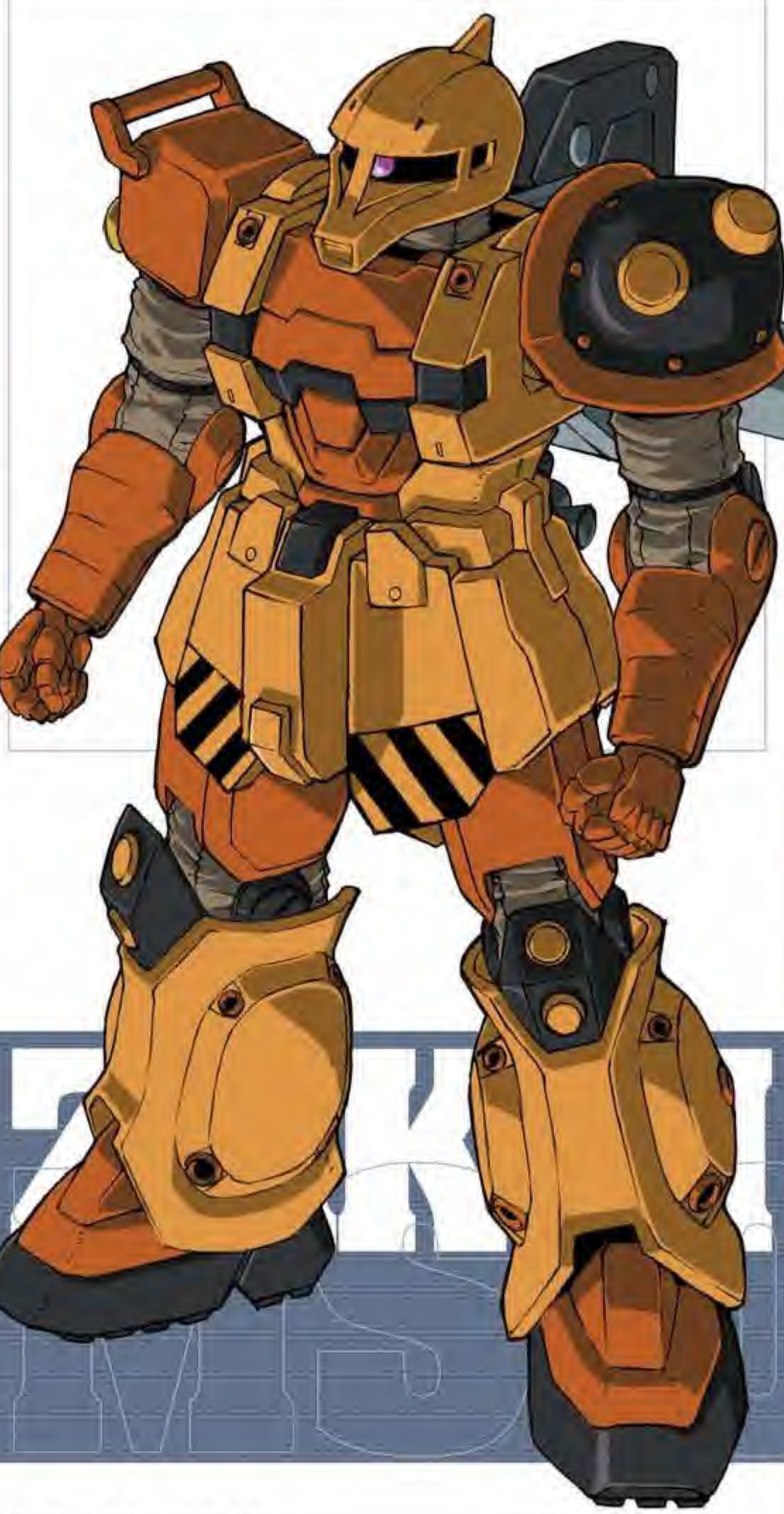
## サイコミュ高機動試験用ザク ジオング

ア・バオア・クー攻防戦に投入された機体。Gアーマーをはじめとする地球連邦軍部隊を単機で迎撃した。要塞陥落後に発見されたジオングは、建造中の機体が2機、確認される。これらの機体も地球連邦軍に接収されたと考えられる











制作用色見本



制作用色見本

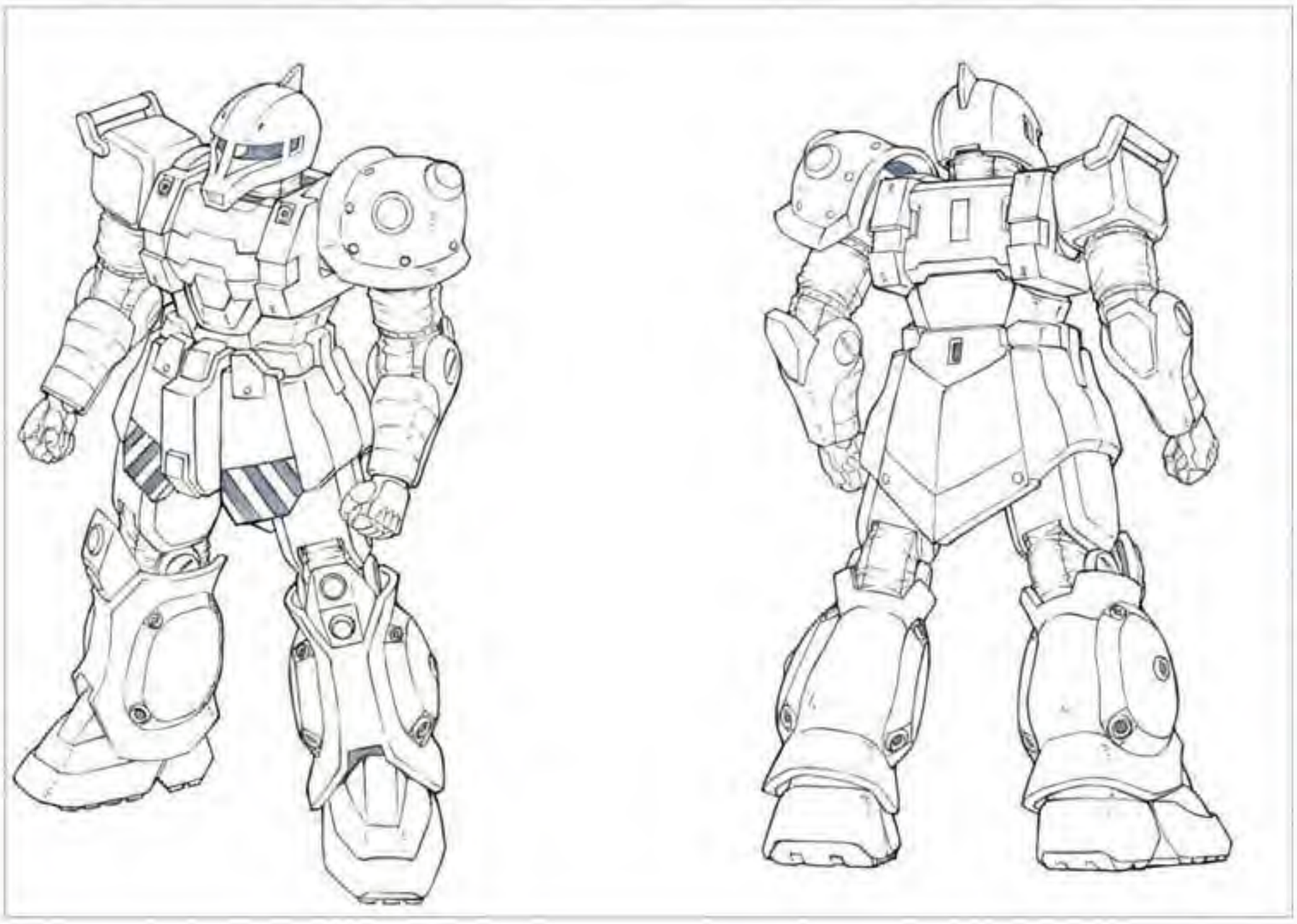


## MS-05 ザクI

ジオン公国軍が開発した初の実戦用MSで、「旧ザク」とも呼ばれる。一年戦争末期には主力機の座をMS-06 ザクIIに奪われ、旧式化は否めない状態となっている。しかし、優れた作業性能を有するため、第一線で使用され続けている。

リビング・デッド師団に配備された機体は、関節部へのシーリング処理のほか、ランドセルの換装、左肩装甲へのグリップの追加などの改修が行われている。中でもランドセルは専用のものを装備しており、スラスターとプロペラントタンクのほか、1基のサブアームが搭載されている。ザクIIなどの装備する大型ランドセルと比べても簡易型という印象を受けるが、機能的な問題は少なかったようだ。オレンジのカラーリングが施された機体は、ザクIIを失ったダリル曹長が搭乗、フルアーマー・ガンダムと交戦した。なお、カラーリングも複数存在し、このオレンジ系のほか、グリーン、ダークブルー系が確認されている。



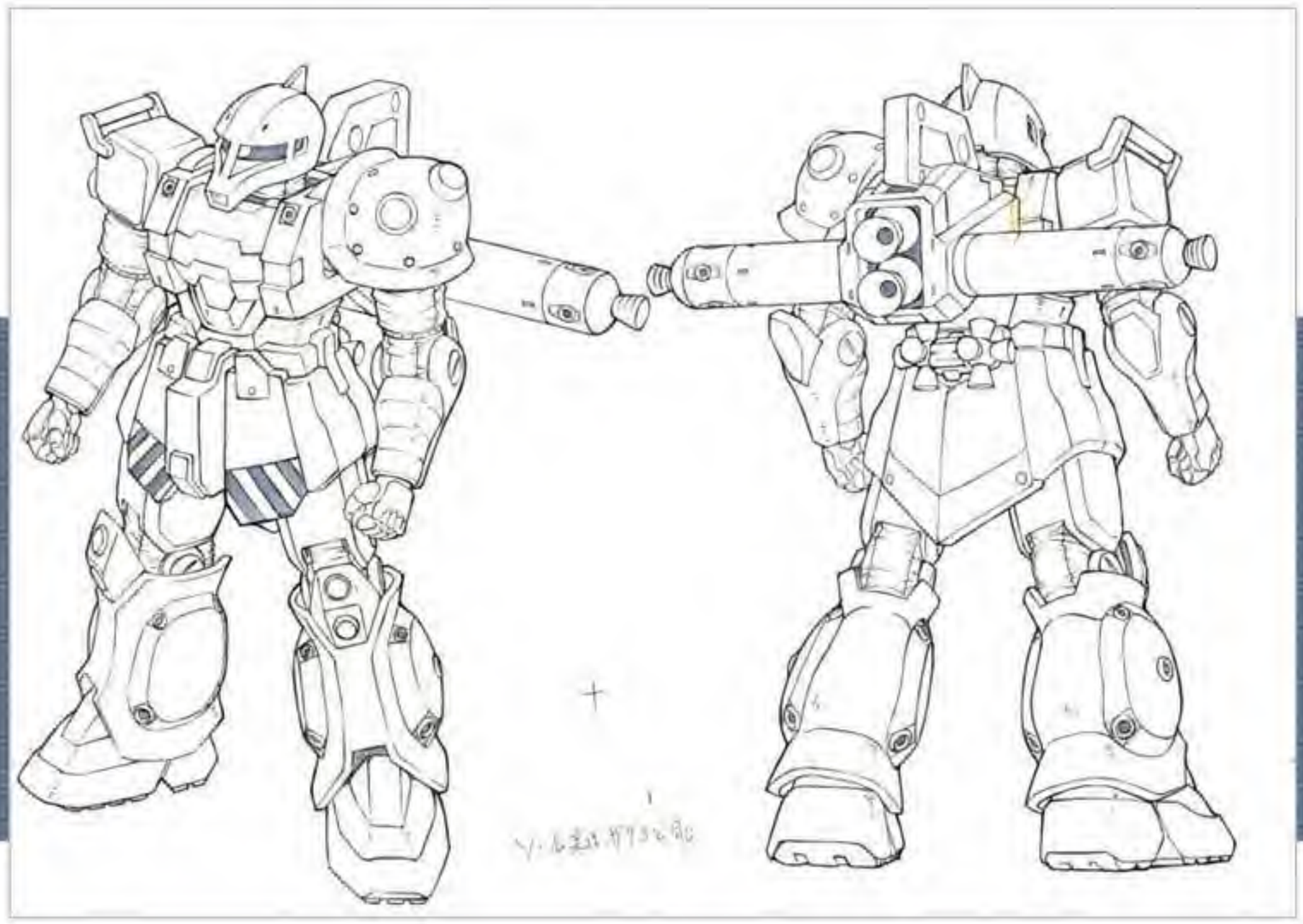


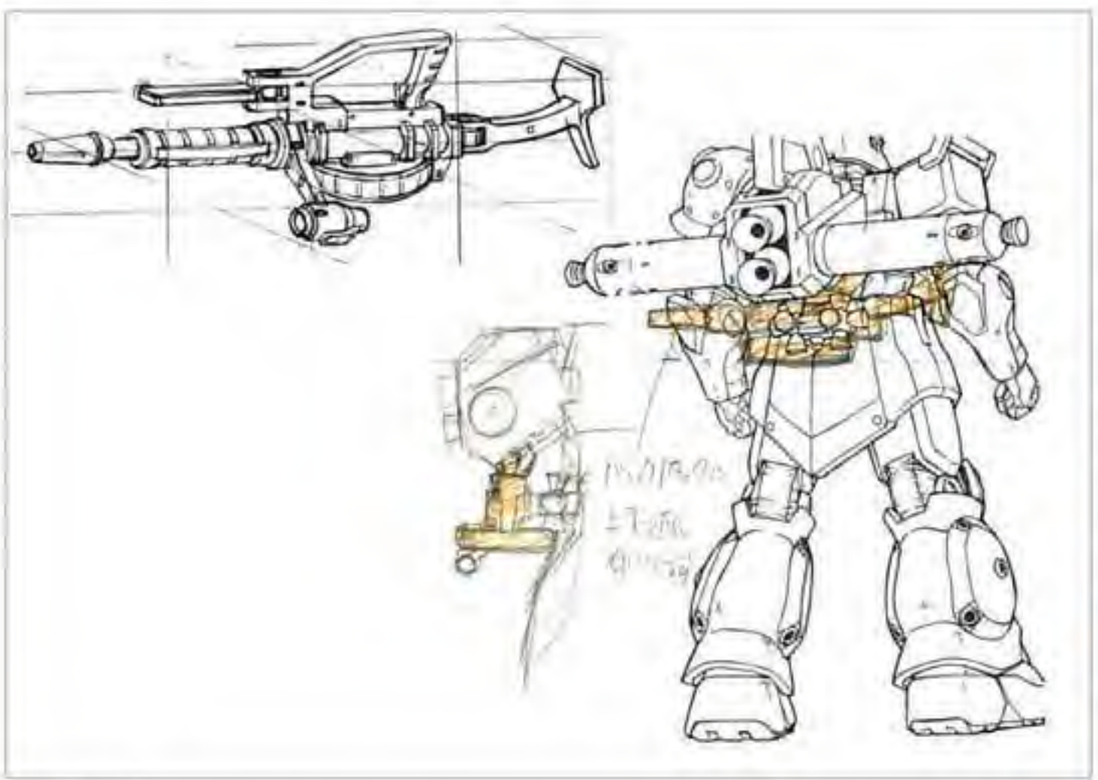
## ザクⅠ①

ランドセルを取り外した状態。他のMSのように背部にはスラスターなどは備えておらず、機動力は脚部のものに依存していたようだ。また腰後部には武装を装備するためのラッチが設けられている。ランドセルはザクⅡなどに比べて小型で、サブアームも上部に1基を備えるのみである。ビッグ・ガンでの狙撃が主任務だったこともあり、高推力な機器は必要なかったとも考えられる。下の図ではラッチにクラッカーを装備していることが分かる









## ザクⅠ②

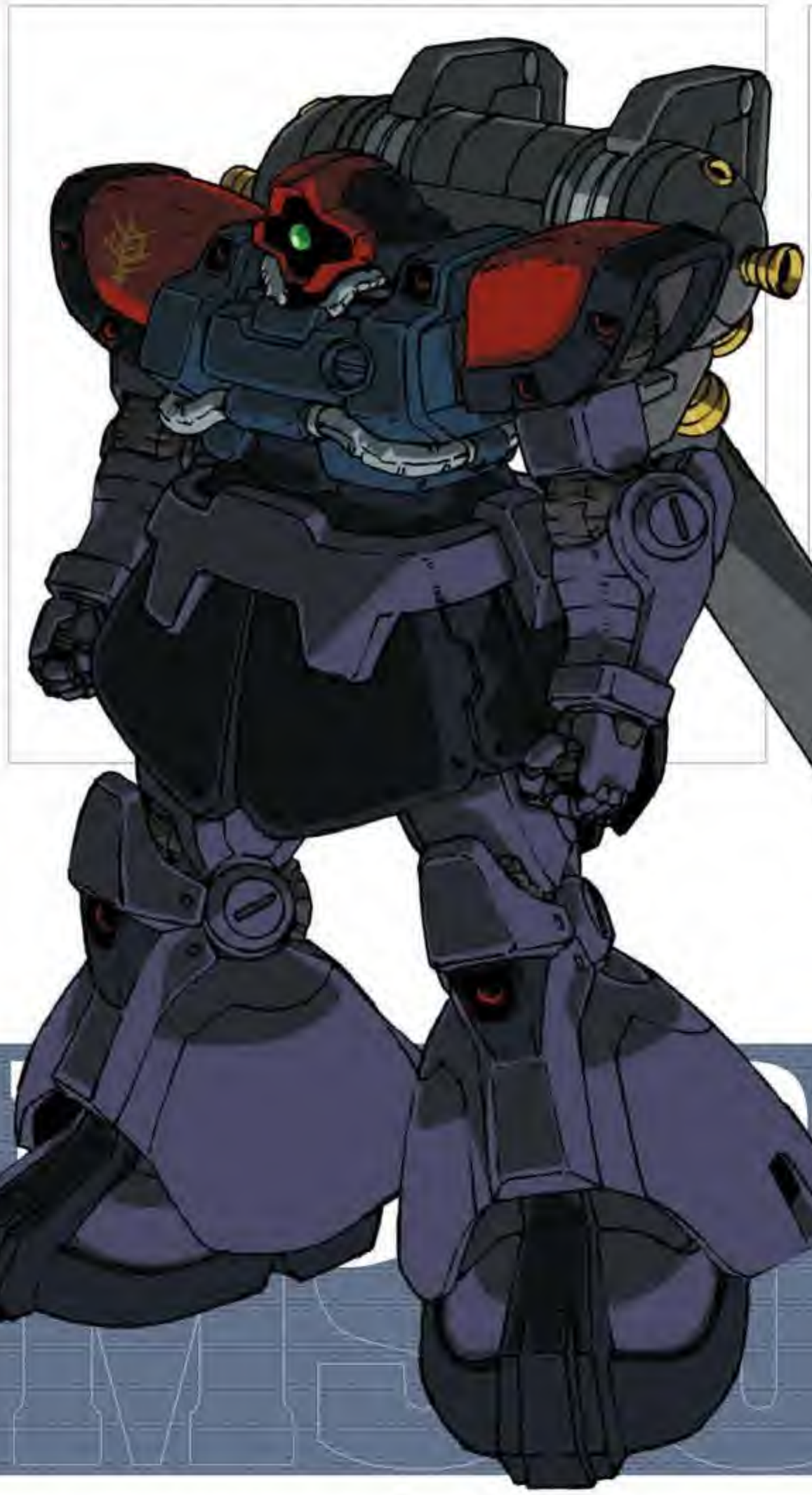
主兵装であるザク・マシンガンを装備した状態。腰後部のラッチにはクラッカーを装備するため、ザク・マシンガンは逆にしてトリガーガードをランドセルに接続する。使用時にはサブアームで取り外し、マニピュレーターで保持する





## ザクⅠ③

ビッグ・ガンを用いてフルアーマー・ガンダムへの狙撃を実施するが、命中の直前に突然の放電でビームが逸れたために失敗。その後、敵機に肉薄され撃墜の危機に陥るがクラッカーを用いて脱出、九死に一生を得た





# MS-09R リック・ドム





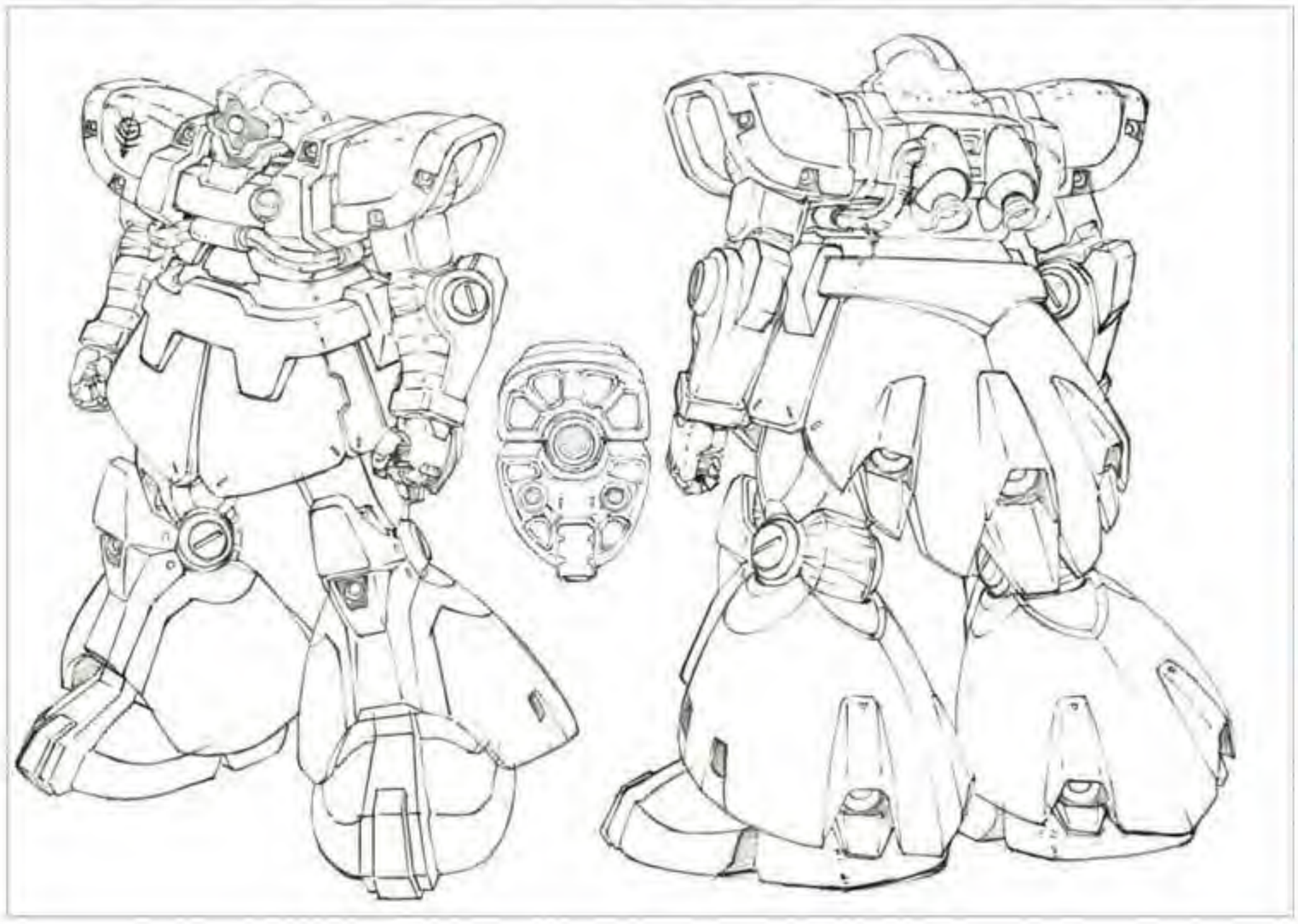


ジオン公国軍が開発した重力下用の重MSであるMS-09 ドムを宇宙用に改良した機体が、このMS-09R リック・ドムである。宇宙での使用にあたり、原型機であるドムがホバー移動用に搭載していたジェット・エンジンのロケット・エンジンへの換装が行なわれている。本機は、開発が遅れていたMS-14 ゲルググが配備されるまでの間の中継ぎとして生産されたが、生産性と機体性能の高さからゲルググが投入されて以降も、ジオン公国軍の宇宙戦力を支える一翼として活躍した。

リック・ドムはリビング・デッド師団にも配備されていた。同師団に配備されていたリック・ドムは、他の機体同様、サンダーボルト宙域での運用に合わせて各関節部などへのシーリング処理に加え、大型ランドセルを装備した暗礁宙域仕様となっている。大型ランドセルは、ザクIIなどに使用されていたものと同じタイプで、スラスターやサブアーム、プロペラントタンクが装備されている。また、本仕様ではリア・スカートと脚部装甲にそれぞれスラスターが搭載されており、これが外見上の大きな特徴となっている。

リック・ドムの武装としてはジャイアント・バズが一般的に広く知られているが、本仕様ではMMP-50マシンガンやヒート・ホークといった比較的小型の兵装を使用するケースもあった。また、ドム専用の格闘兵装であるヒート・サーベルは装備されていないが、これは大型ランドセルへの換装によって背部のラッチが使用できなくなったためと思われる。

リビング・デッド師団には複数機のリック・ドムが配備され、ビッグ・ガンによる狙撃任務に投入された。しかし、一機はパイロットが殺害されたうえに機体は地球連邦軍に鹵獲されている。また、もう一機はフルアーマー・ガンダムとの戦闘で中破、それを修復したのちにサンダーボルト宙域での最終決戦に投入された。この機体は、戦闘で損傷を受け、戦域から離脱。味方部隊と合流し、回収されている。



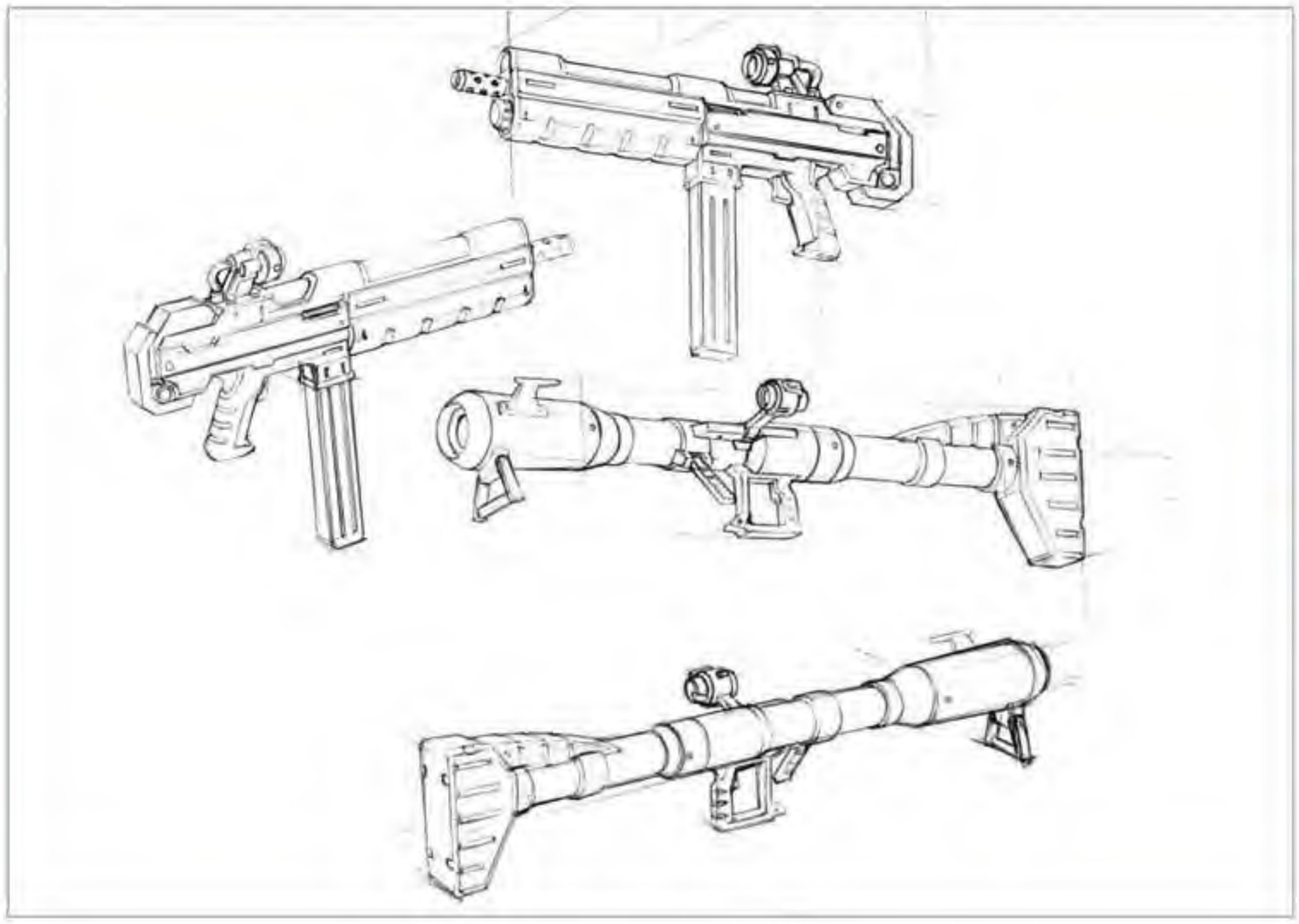
## リック・ドム

胸部や肩部の装甲の形状が変更され、胴体部から出た動力パイプが背部のランドセルに接続されている。リア・スカートが後方に延長され、先端部と左右に大型のスラスターが設けられ、脚部装甲にも2基、左右で計4基のスラスターが設置されている。これと大型ランドセルによって極めて高い機動力を発揮した。また、肩部装甲やヒザ部、脚部装甲にはバーニアも配されていたことから、運動性も高かったと思われる









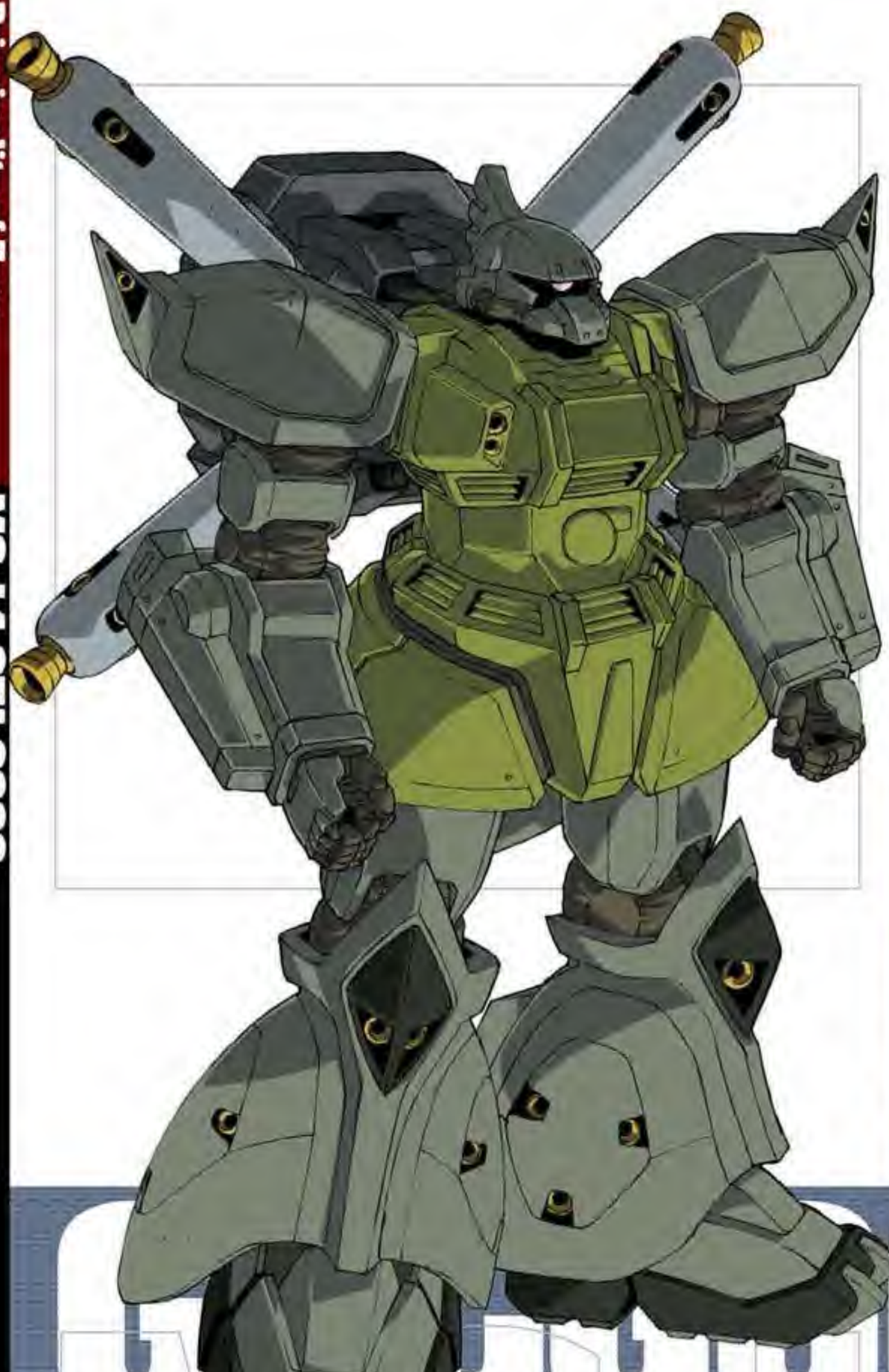
## リック・ドム　武装

MMP-50マシンガンは小口径の実体弾式携行兵装で、ボックスマガジンに加え、機関部の上部にはオプティカルサイトを搭載している。小型火器のため、ビック・ガンを使用する際などに携行していた。ジャイアント・バズはドム系MSを代表する火器。口径は360mmと言われ、後端部のマガジンは換装できる仕様だった。サイコ・ザクも使用している



Principality of Zeon

# MS-14 GELGOOG








## MS-14 ゲルググ

ジオン公国軍が技術の粋を結集して開発した主力MS。一年戦争期のMSの中でも最高クラスのスペックを有する高性能機で、その総合性能はRX-78 ガンダムに匹敵するとまで言われた。ゲルググはジオン公国軍の量産MSの中で初めてビーム・ライフルを装備したMSとしても知られるが、開発の遅れから、戦線への投入は一年戦争も末期になってからとなった。そういった経緯からか、リビング・デッド師団にゲルググは配備されていない。そのため、ゲルググはサンダーボルト宙域の戦闘には参加しておらず、同師団への救援を行ったセイレーン機動艦隊に配備された機体が確認されているのみである。

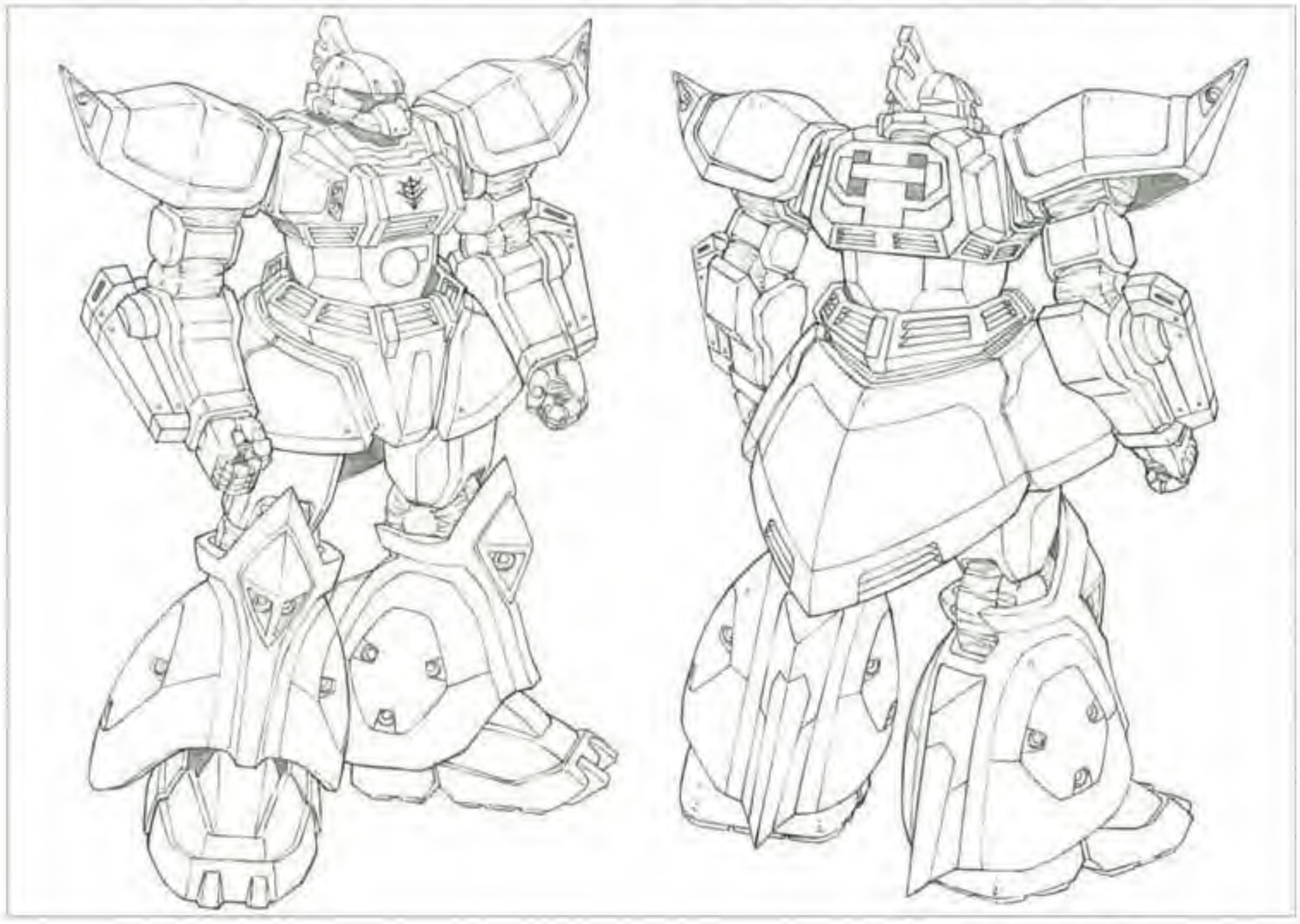
セイレーン機動艦隊に配備された機体も、暗礁宙域での運用を前提として、関節部などへのシーリング処理と大型ランドセルの装備、肩部やヒザ部といった各部へのバーニアの追加などが行なわれている。特に大型ランドセルには先端にスラスターを搭載した4基のプロペラントタンクに加え、ビーム・ジェネレーターが装備されている。ビーム・ジェネレーターは、主兵装であるビーム・ライフルへのエネルギー供給に必要な機器であった。エネルギー供給はケーブルを介して行なわれたが、これは技術的な問題が要因である。ビーム・ライフルも地球連邦軍の同装備に比べて大型だが、これはジオン公国軍がビーム兵器開発に遅れていたことが影響していたと考えられる。また、ビーム・ライフル以外にはビーム・ナギナタとシールドを装備していた。

セイレーン機動艦隊はア・バオア・クー攻防戦にも投入されており、その際にダリル・ローレンツ少尉もゲルググに搭乗している。機体の性能とビーム・ライフルの威力もあって敵MSを撃破しているが、義肢であるダリル少尉にとってリユース・P・デバイスを搭載していない機体の操縦は困難を極め、撃破寸前までに追い込まれている。









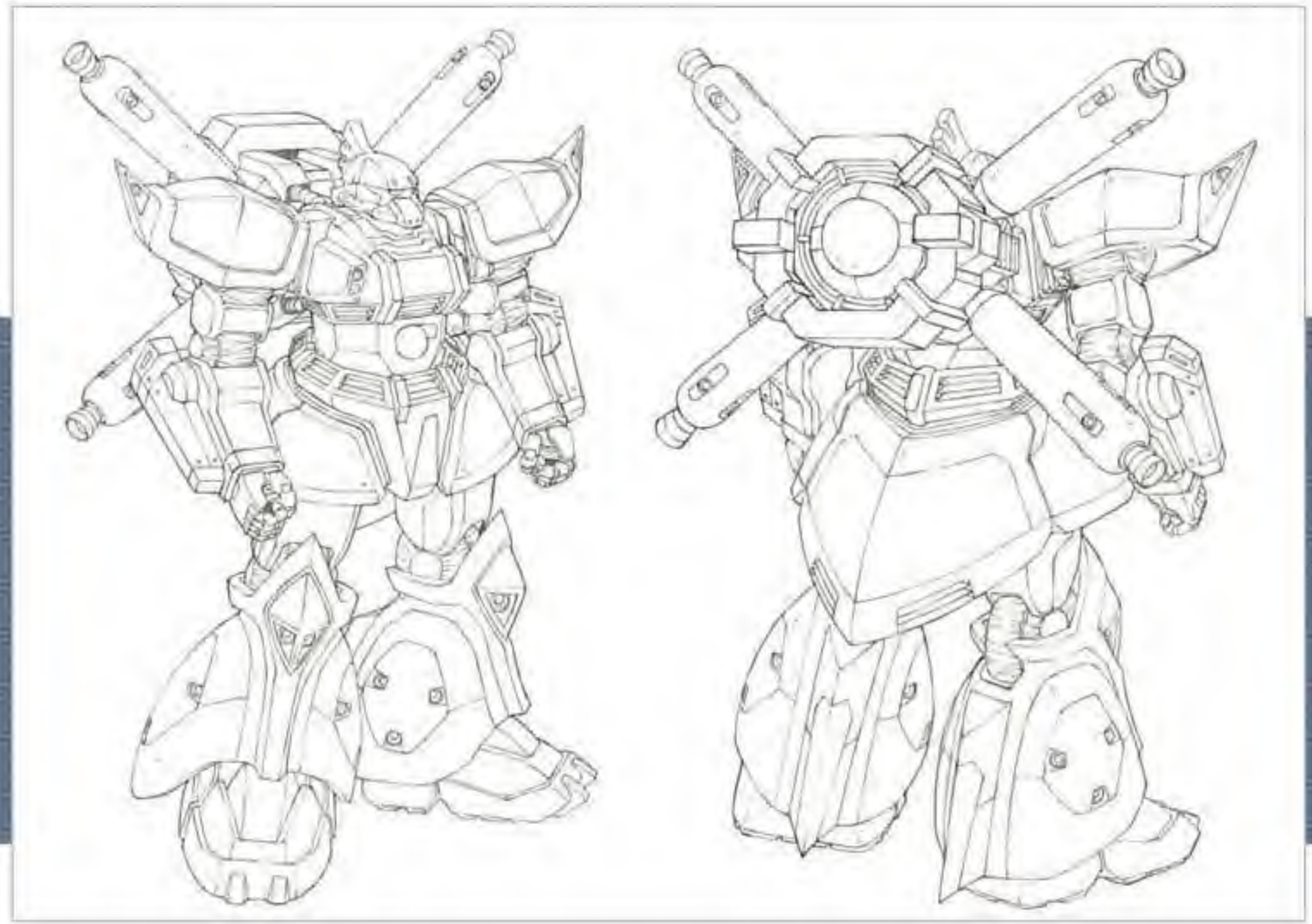
## ゲルググ①

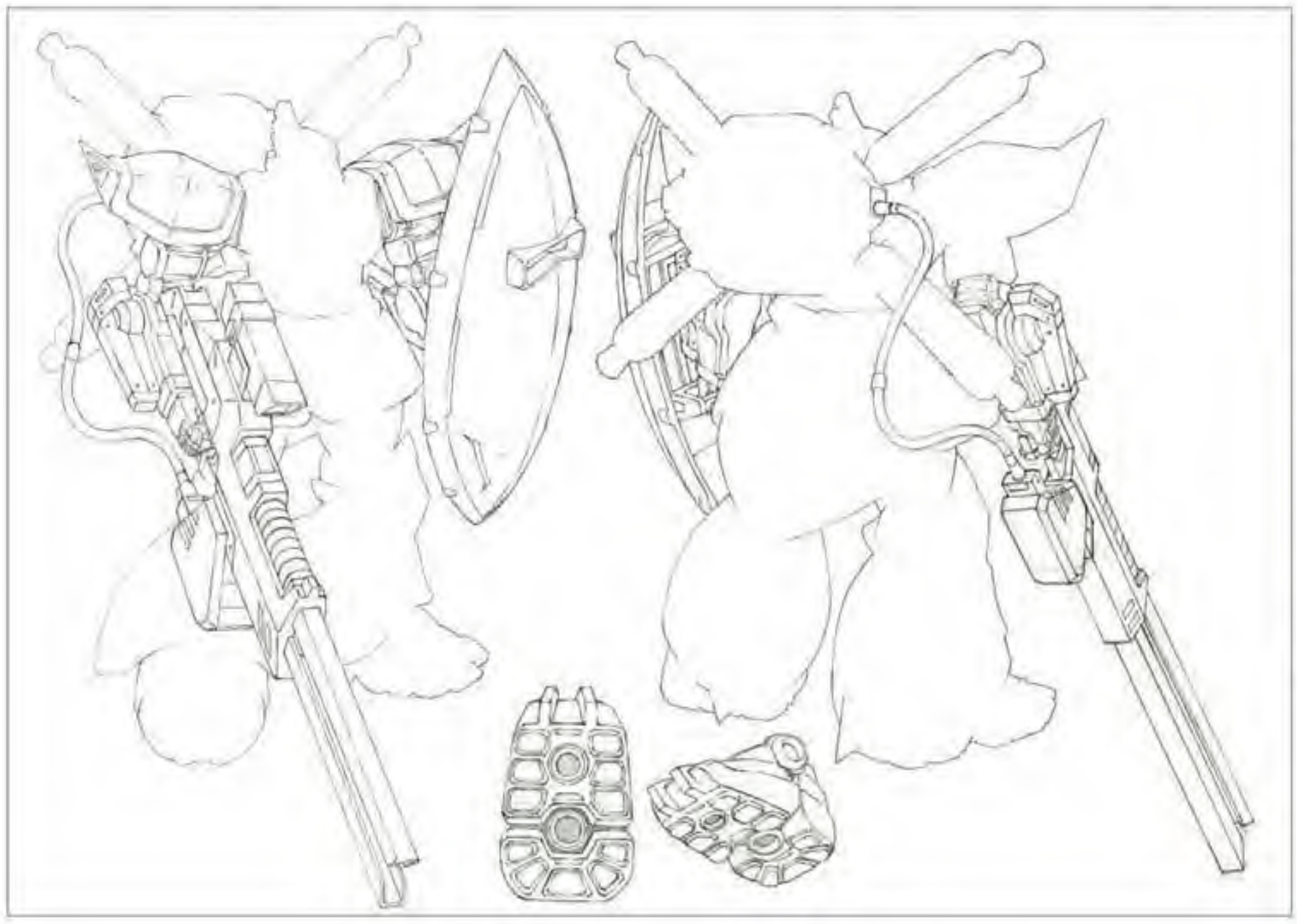
胸部や脚部にもバーニアが装備されていることが分かる。ヒジ関節に外装されたボックス状のパーツはサブアームである。大型ランドセルにビーム・ジェネレーターを装備する都合上、ヒジ関節にサブアームが装備されたと思われる。ビーム・ジェネレーターは八角形のボックス状のパーツでランドセルの覆うほどのサイズを有する。脚部にもアポジ・モーターとパネル状の装甲板が取り付けられている











## ゲルググ 武装／サブアーム

ゲルググ用のビーム・ライフル。ビームの収束と加速を行なうバレルは開放型を採用。ビーム・ジェネレーター下部から伸びたケーブルは、ビーム・ライフル下部のボックス状のパーツに接続されている。技術が未成熟なため、実験機器のようなシルエットとなっているが、大型かつビームの供給を外部に依存しているため高い威力を誇った。なお、シールドはマニピュレーターで保持することが多かったが、前腕のサブアームを用いて2枚のシールドを装備するケースも見られた





# BEEHIVE SPACE LAUNCH







## ビーハイヴ／コロンブス級補給艦／スペース・ランチ

ビーハイヴは、地球連邦軍の一部隊である「ムーア同胞団」の旗艦として運用されていた艦艇である。ムーア同胞団とは一年戦争緒戦の攻撃で失われたサイド4<ムーア>の生き残りで構成された部隊で、サイド4の暗礁宙域を作戦区域としていた。

コロンブス級補給艦を2隻繋げたような特徴的な形状を持つビーハイヴは、4基のコンテナを有しており、多数のMSを搭載可能であった。また、それぞれのコンテナにはカタパルトを備えており、極めて高いMS運用能力を有していた。武装も上構甲板に2基、側面甲板に2基ずつの計6基のメガ粒子砲を装備しており、艦隊戦にも対応できるだけの攻撃力を確保していた。このように武装や艦載MSの数などから、ビーハイヴは空母的な仕様の艦ともいえる。建造の経緯は不明だが、ムーア同胞団が地球連邦軍に何らかの働きかけを行なった結果、この特殊艦艇を入手したと考えられる。なお、ビーハイヴのMS搭載数は判明していないが、少なくとも20機以上は搭載可能で、それ以外にもボールやスペース・ランチなどを配備していた。

サンダーボルト宙域の奪還を主目的として活動していたビーハイヴだが、一年戦争終盤、リビング・デッド師団との大規模な交戦によってサイコ・ザクの猛攻を受けて轟沈した。

コロンブス級補給艦は地球連邦軍の補給艦で、一年戦争を通じて運用された艦艇である。両舷にコンテナを備えており、MSをはじめ大量の物資を運搬可能であった。サンダーボルト宙域に展開するムーア同胞団もRX-77ガンキャノンをはじめ、20機以上のMSと物資の補給を受けている。

スペース・ランチは艦艇に備えられている脱出艇で、ビーハイヴの乗員が艦から脱出する際に使用した。艇の中央部左右と後部にスラスターを備えるが脱出後は味方に回収されることを想定しているため、酸素や推進剤も限られた量しか搭載されていなかった。





# COLUMBUS CLASS TRANSPORT SHIP



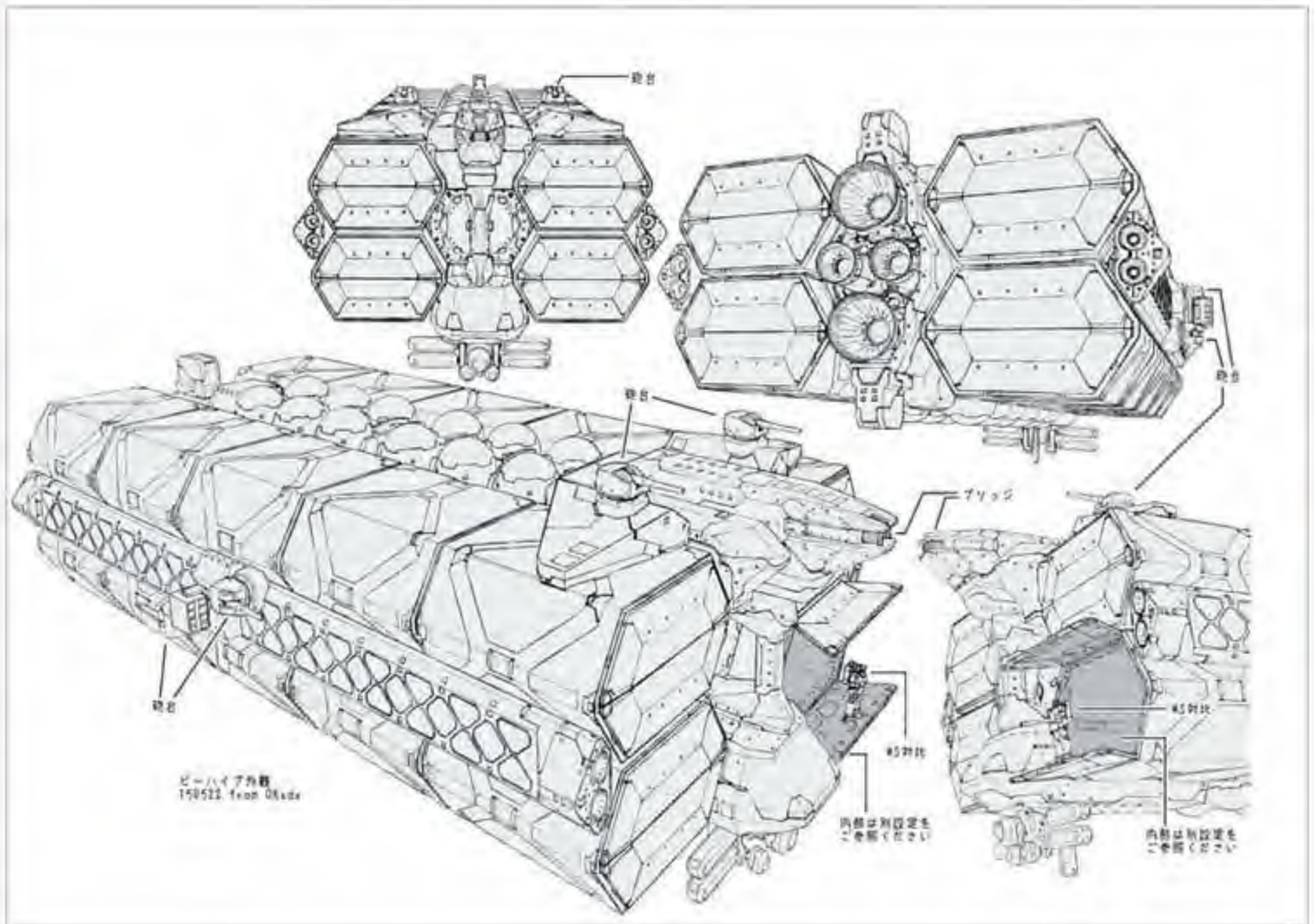








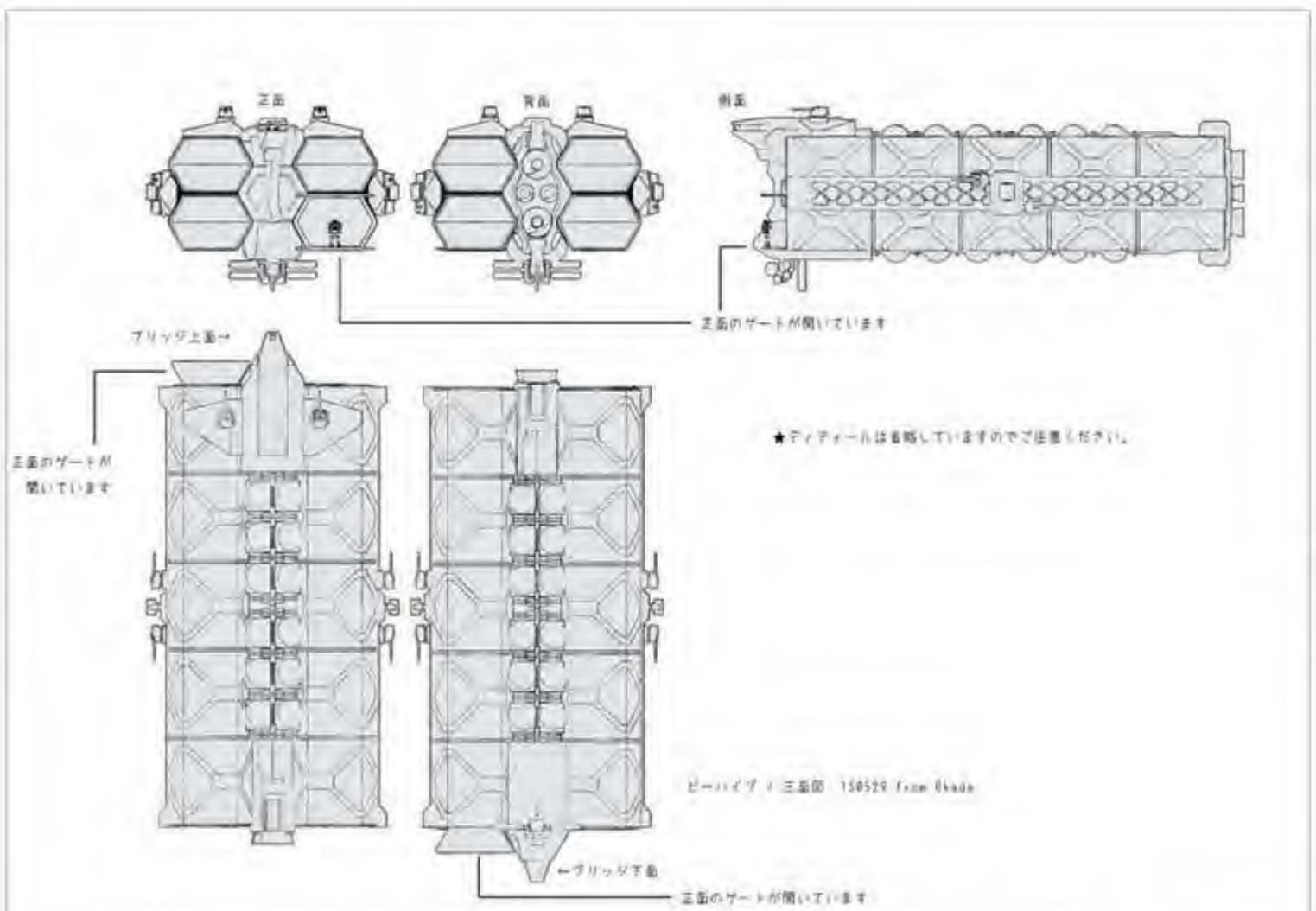





## ビーハイヴ 各部

左右に計4つのコンテを有している。各コンテナは5ブロックに分かれているが、内部は一体化している。上部と左右のメガ粒子砲は、サラミス級に搭載されているものと同タイプと思われる。また、両舷のメガ粒子砲の間にあるボックス状のパーツは、ミサイルポッドと推測される。スラスターは艦中央後部に大型と中型のものが、左右側面の前後にそれぞれ2基ずつの計12基が搭載されている。艦の上下にある球形のパーツはプロペラントだと思われる

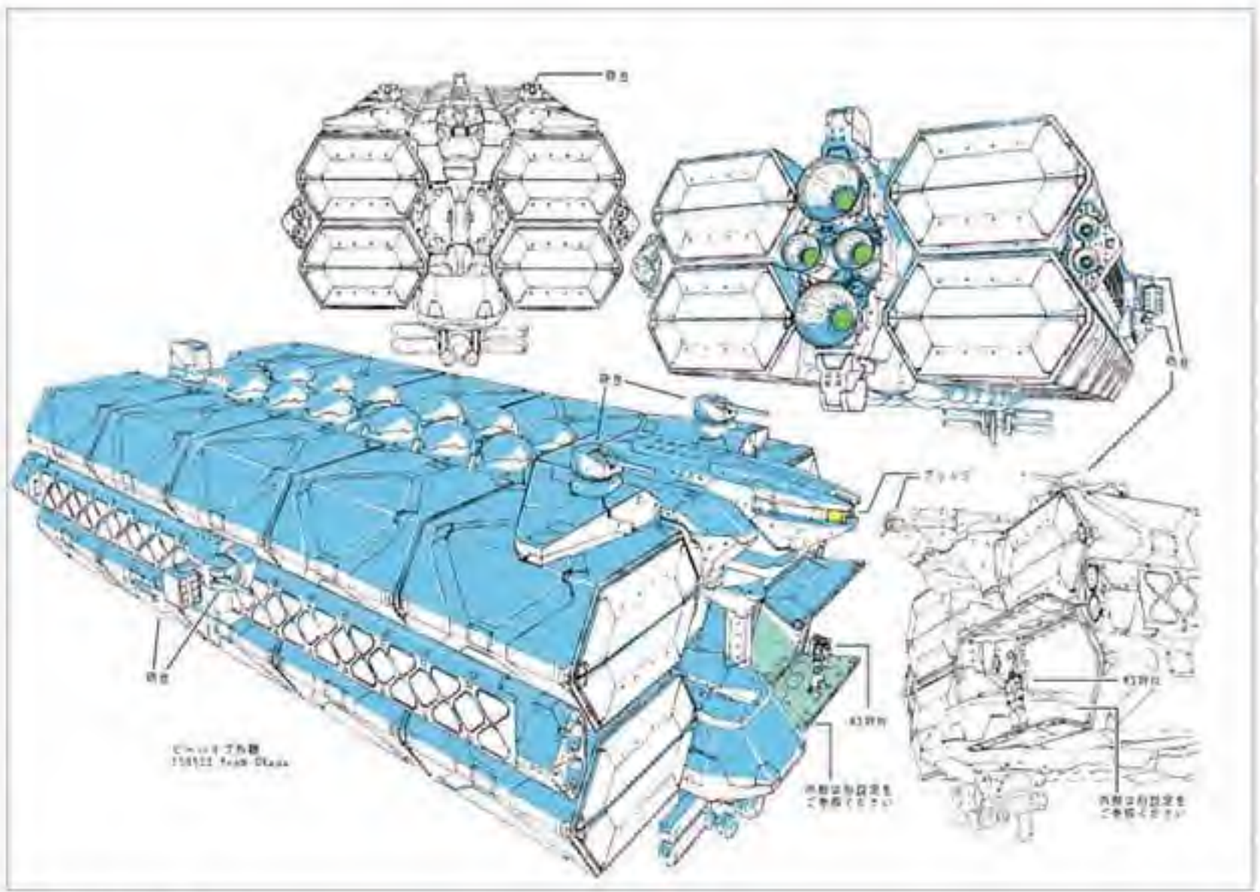





## ビーハイヴ 三面図

中央のパーツに左右にコンテナを取り付けたような形状は、コロンブス級補給艦を参考にしたものと考えられる。ブリッジ下部には、アンテナ状の構造物が取り付けられている。多数のスラスターを備えているが、その形状から機動力はあまり高くなかったと推測される



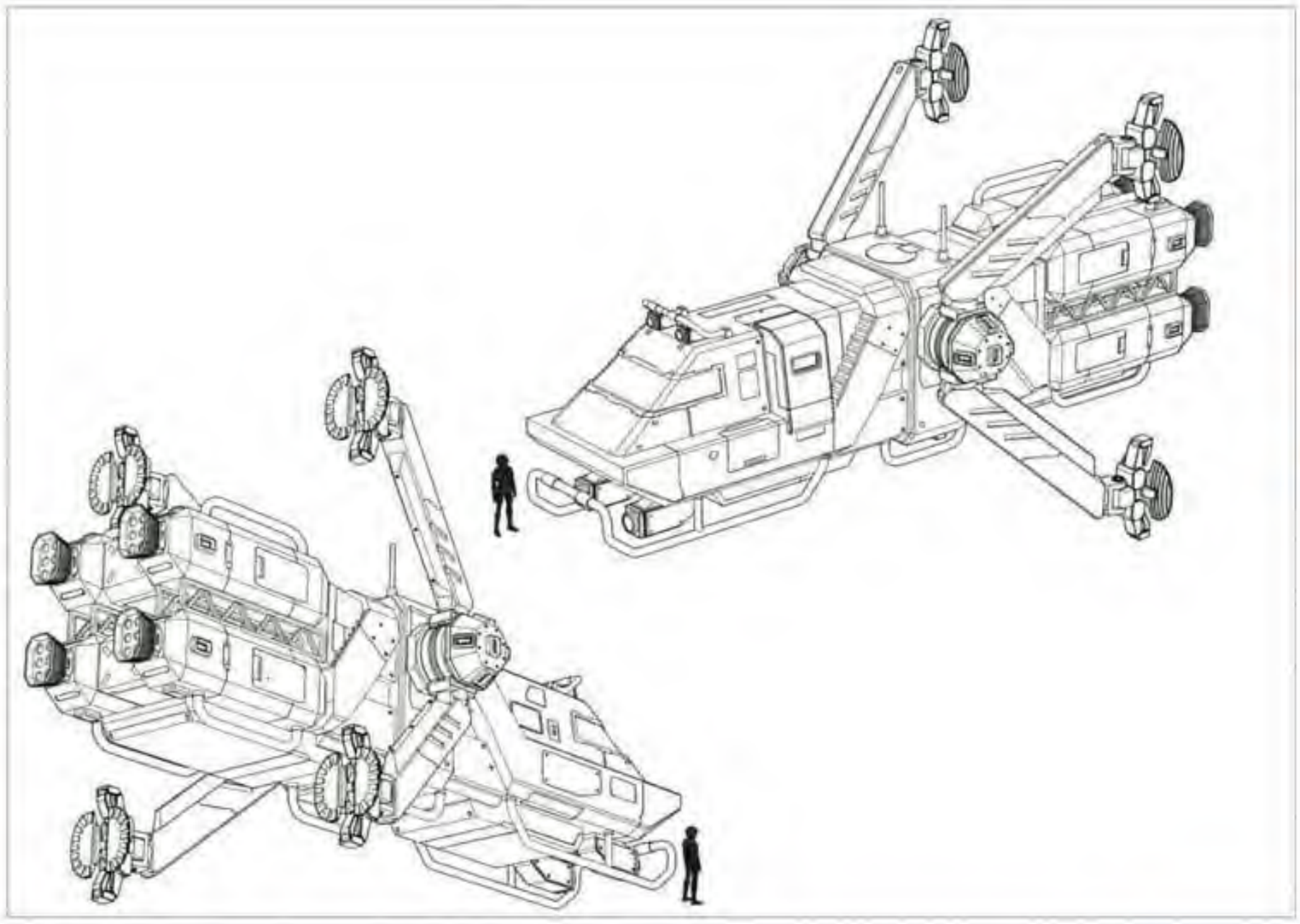



## ビーハイヴ

ビーハイヴは艦長が戦死していたため、クローディア・ペール中佐が艦長代理を務めた。しかし、副長のグラハムは彼女のことを快く思っておらず、ムーア同胞団の内部にも様々な思惑が渦巻いていた



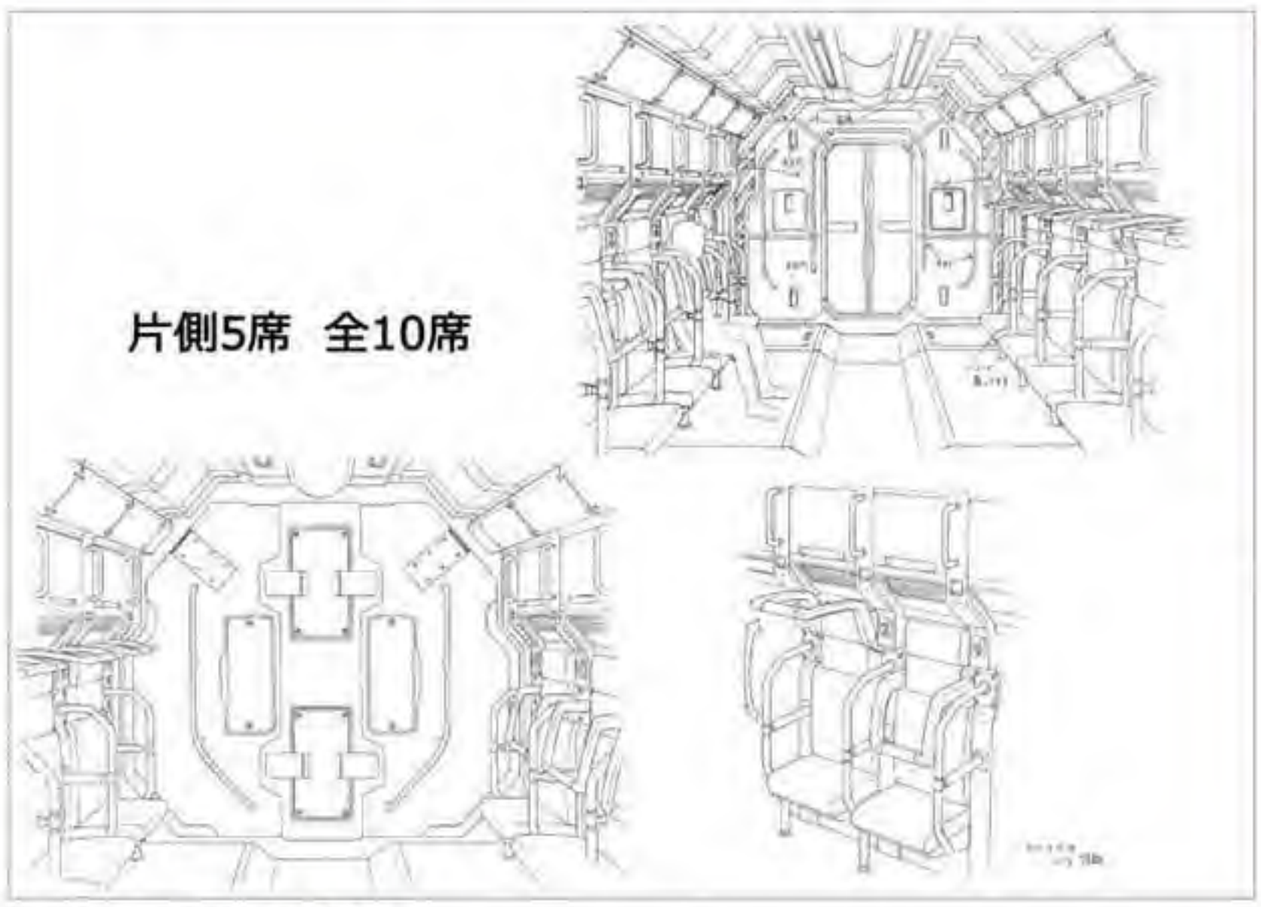




## スペース・ランチ

船体の後ろ半分はバーニアで占められている。中央部のバーニアには着陸脚が装備されており、飛行時には後ろに展開する仕組みとなっていた。また、前部にはライトとスキッドが設けられている






## スペース・ランチ内部

スペース・ランチは左右にシートが、片側5席、全10席が設置されていた。コックピットはハッチで仕切られている。脱出時には定員以上の乗員が搭乗しており、ほとんどの兵士が傷を負っていた



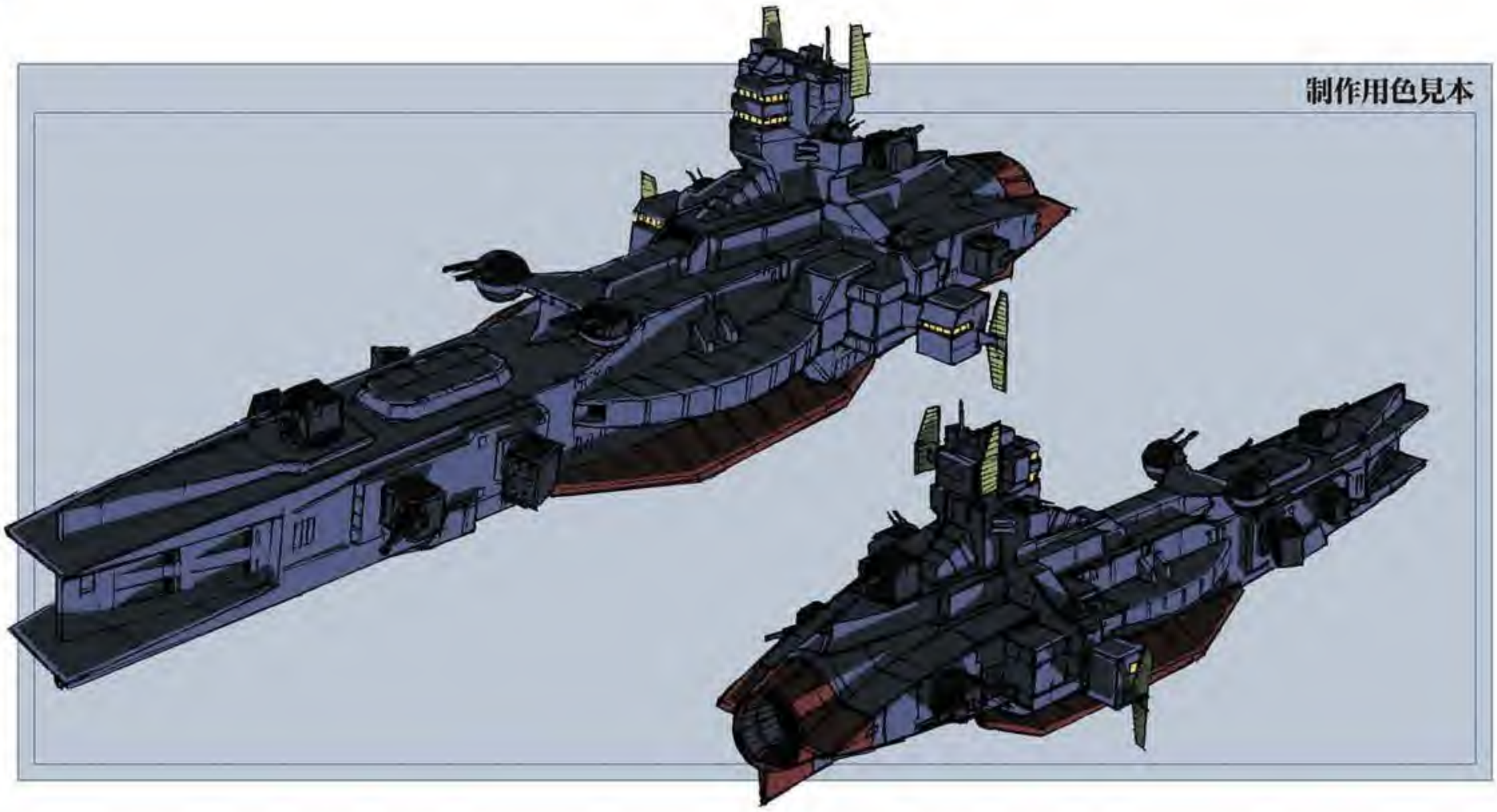




## コロンブス級補給艦

左右のコンテナの物資の搬出入は側面のハッチを開いて行なった。MSなども搭載できるほどのスペースを有する。武装を備えていないため、前線での補給活動には護衛艦の随伴が必須であった






# SALAMIS
## SALAMIS CLASS SPACE CRUISER

### サラミス級軽巡洋艦／セイバーフィッシュ

サラミス級軽巡洋艦は地球連邦軍の主力艦艇で、U.C.0070年代に多数が建造され、マゼラン級戦艦と共に地球連邦軍艦隊の中核を担った。単装メガ粒子砲とファランクス・システムによって制御される対空攻撃システムによって、サラミス級は極めて高度な戦闘能力を有していた。こうした装備は一年戦争以前には極めて有用であったが、ミノフスキー粒子によってその優位性は失われてしまう。レーダーや相互リンクによる運用を前提としていたこれらのシステムは、ミノフスキー粒子の影響によって効果を著しく低下させた。さらにジオン公国軍のMSの実戦投入によって戦場の主役の座を奪われることとなった。地球連邦軍が根強く抱いていた「大艦巨砲主義」信奉が崩れ去ったと言っても過言ではない状況下においても、サラミス級は建造が続けられ、一年戦争中期以降も艦隊戦力の中核として運用され続けた。

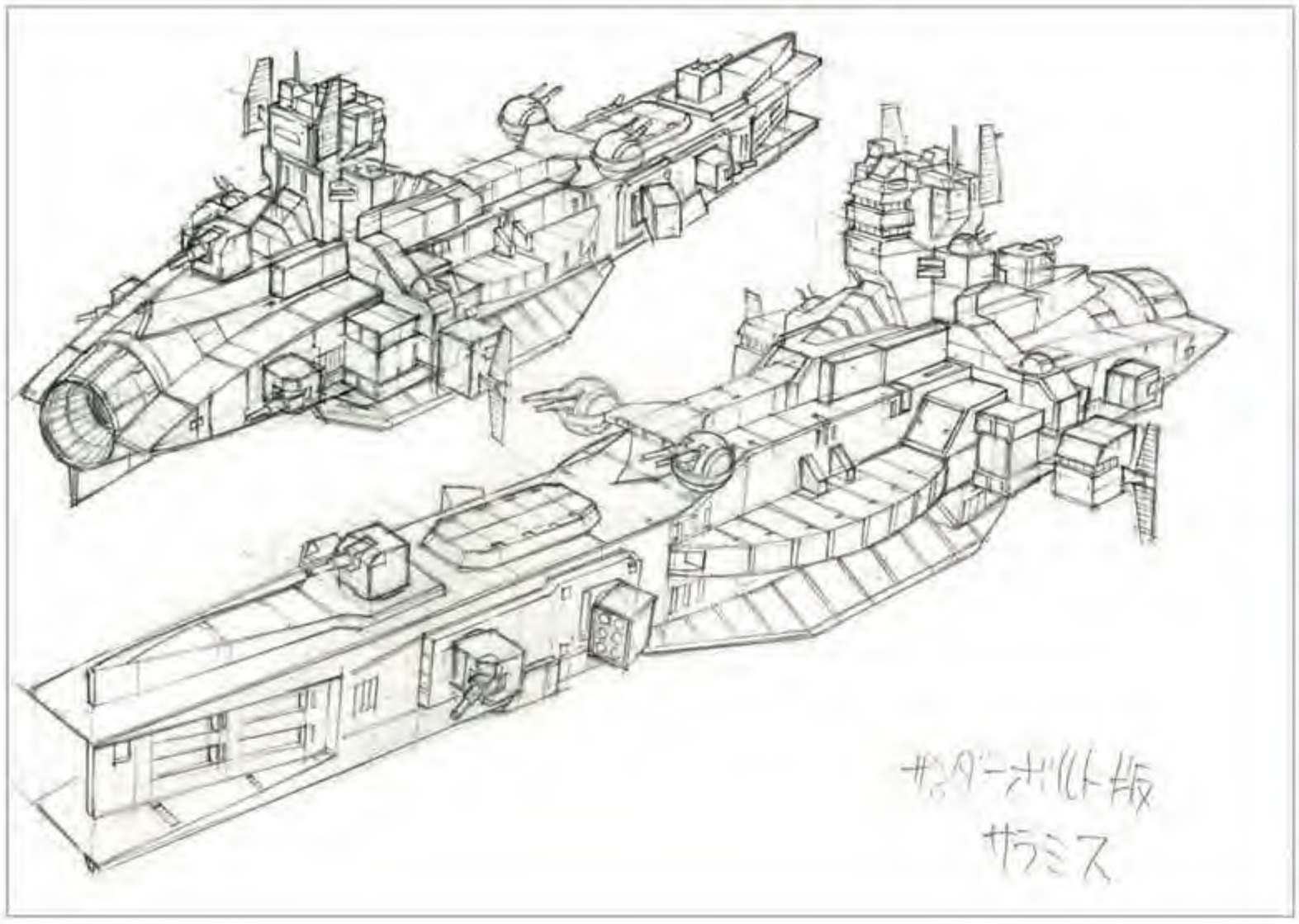
ムーア同胞団に配備されたサラミスは、地球連邦軍の他の艦隊に配備されていたものと同じで、MSのように運用環境に合わせた改修などは行なわれていない。敵部隊の追撃戦を行なった際にムサイ級を撃沈するなどの戦果を挙げている。しかし、MS-06R サイコ・ザクに対しては奇襲を受けたこともあってか効果的な対応を行なうことができず、ビーム・バズーカの直撃を受けて多数が轟沈した。

セイバーフィッシュは、サラミス級巡洋艦と同じく地球連邦軍がU.C.0070年代に開発した迎撃戦闘機である。本仕様は宇宙用で、機体上下に計4基のロケットブースターを装備していた。これによりMSに対抗できるほどの機動性と運動性を獲得していた。また、武装は機種のバルカン砲とブースターのミサイルで、一定の攻撃力を有してた。サイド4の駐留部隊にも配備されており、侵攻するジオン公国軍のMS-05 ザクIと交戦している。しかし、決定的な打撃を与えることはなく、撃墜されている。







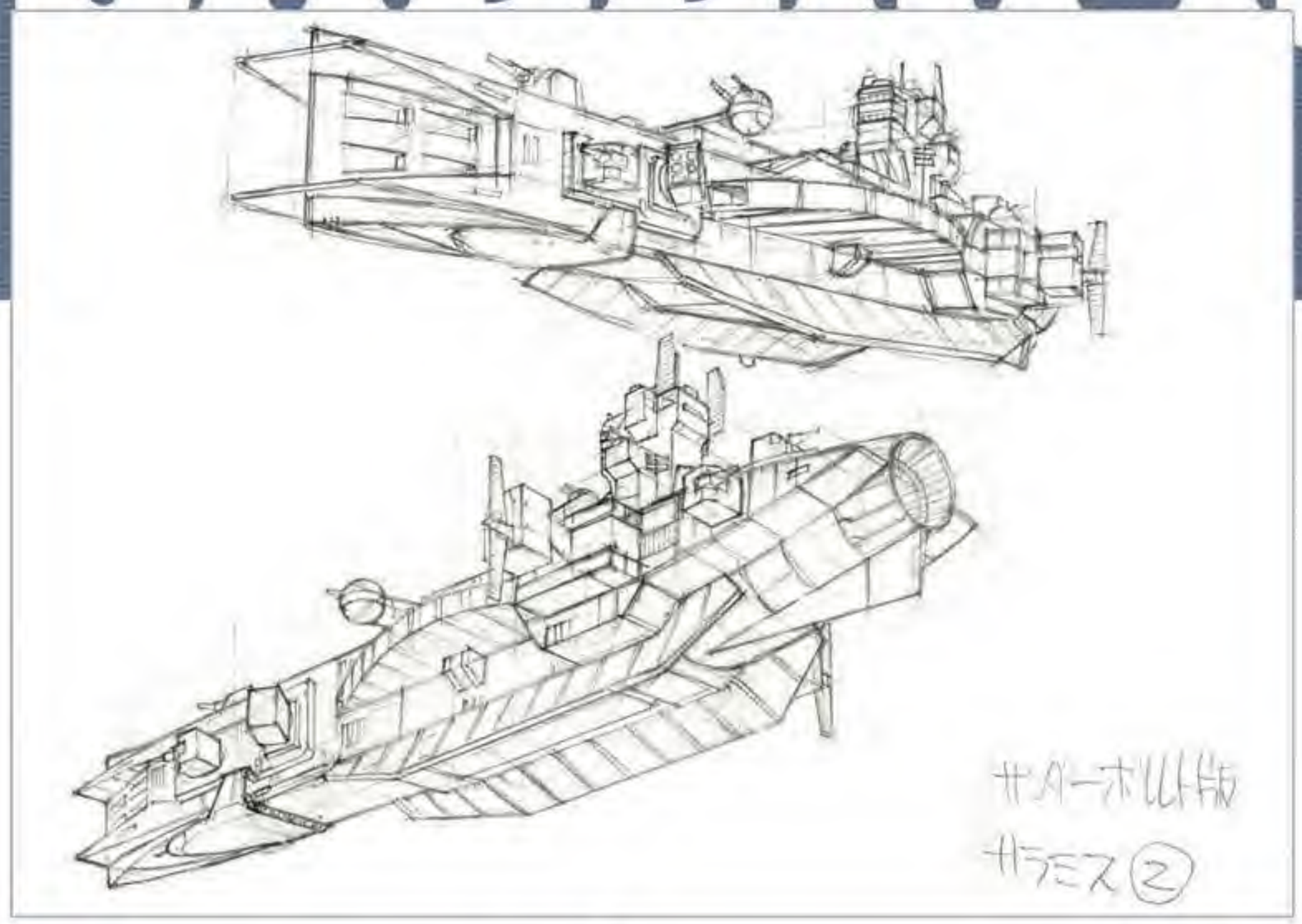



## サラミス級巡洋艦

甲板や艦の側面、艦橋周辺や艦尾にメガ粒子砲やミサイルポッドなど、多数の兵器を装備している。また、艦中央下部にあるフィン状の部位は、冷却板と言われている。ルウム戦役後に実施されたビンソン計画によって大量に建造され、再編された戦力の一翼を担った



# SABREFISH










Principality of Zeon

DRIED FISH



# DRIED FISH
## PAPUA CLASS SUPPLY SHIP

### ドライドフィッシュ

ジオン公国軍の一部隊である「リビング・デッド師団」の母艦。パプア級補給艦をベースとしており、艦の形状には大きな改修は施されていない。パプア級補給艦は、ジオン公国軍が一年戦争以前にミサイル戦闘艦として運用していたものを改修した艦艇である。ふたつの船体を並べた双胴構造が特徴で、こうした構造のため積載量が多かった点が補給艦として運用された理由と考えられる。なお、片側のブロックだけでムサイ級1隻への完全補給が可能であったと言われる。

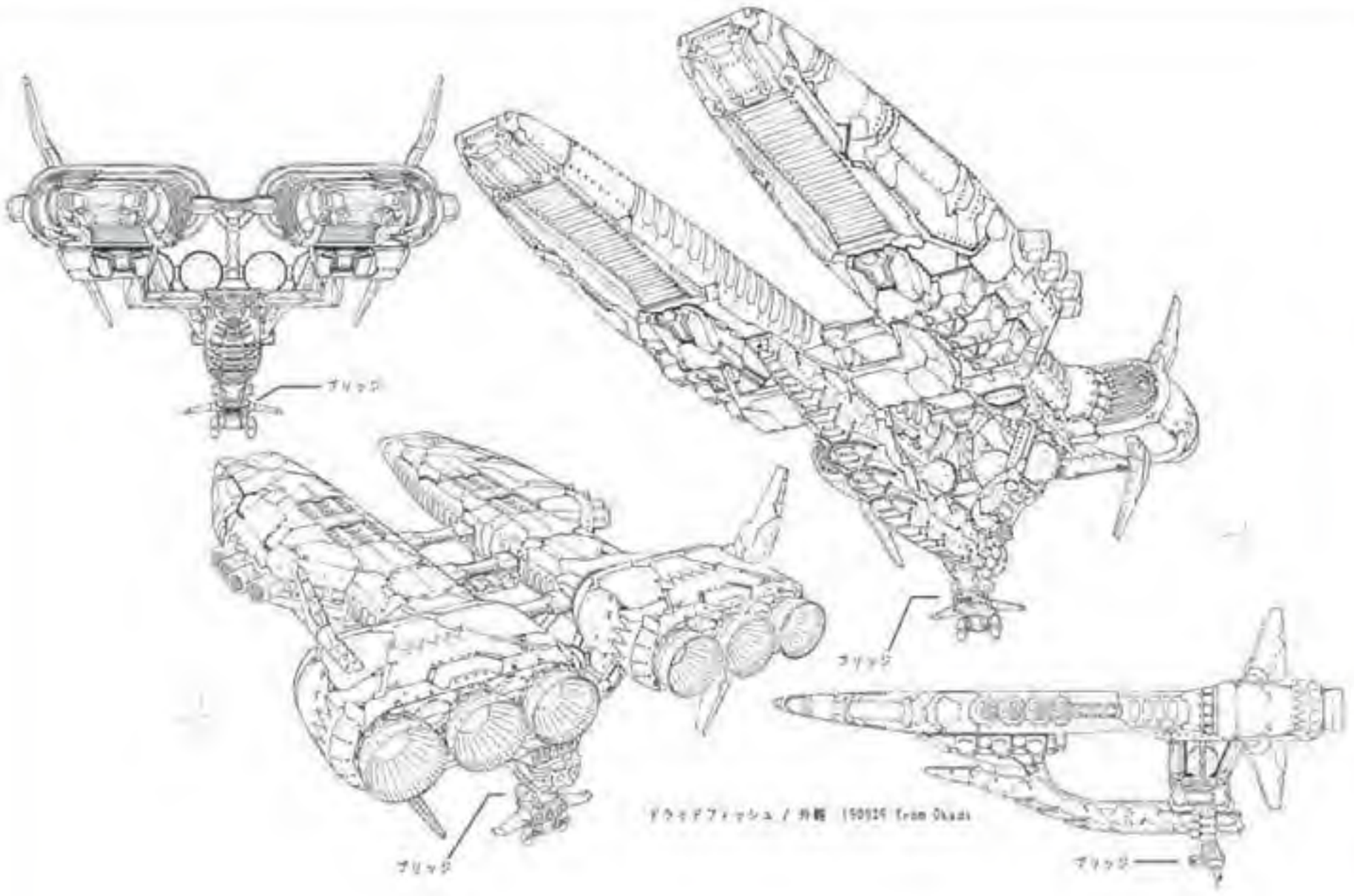
ドライドフィッシュはこの双胴部分がMS格納庫やカタパルトに改修されており、出撃時は物資の搬出入に用いられる艦首部の「バウランプ」が用いられた。また、ドライドフィッシュの特徴として、ジオン科学アカデミーが研究開発を行なっていた「リユース・P・デバイス」の実験設備や機材が搬入されていることが挙げられる。これは極めて大規模な施設であり、師団の兵士が装着した義肢からのデータ収集もリビング・デッド師団の任務のひとつであったことから、同艦に設備が置かれたと考えられる。こうした特殊な設備以外は通常のパプア級補給艦と同じであり、武装なども4連装の対空機銃を備えていただけだった。そのため、部隊の母艦であったとはいえ、攻撃力はムサイ級に依存していため、ドライドフィッシュ自体はMS空母として運用されている。

ジオン公国軍の輸送路にあたるサンダーボルト宙域の死守を命じられていたリビング・デッド師団は、同宙域に展開。長期にわたる任務に対応できたのも、パプア級の積載量があってこそと言える。デブリマップを用いた狙撃戦術を駆使し、地球連邦軍に対抗していた。しかし、サンダーボルト宙域における戦闘の最終局面においてドライドフィッシュは艦橋をフルアーマー・ガンダムに破壊される。その後、生き残った兵員と地球連邦軍兵士の間で白兵戦が展開されるが、戦闘の終結後、轟沈している。










## ドライドフィッシュ

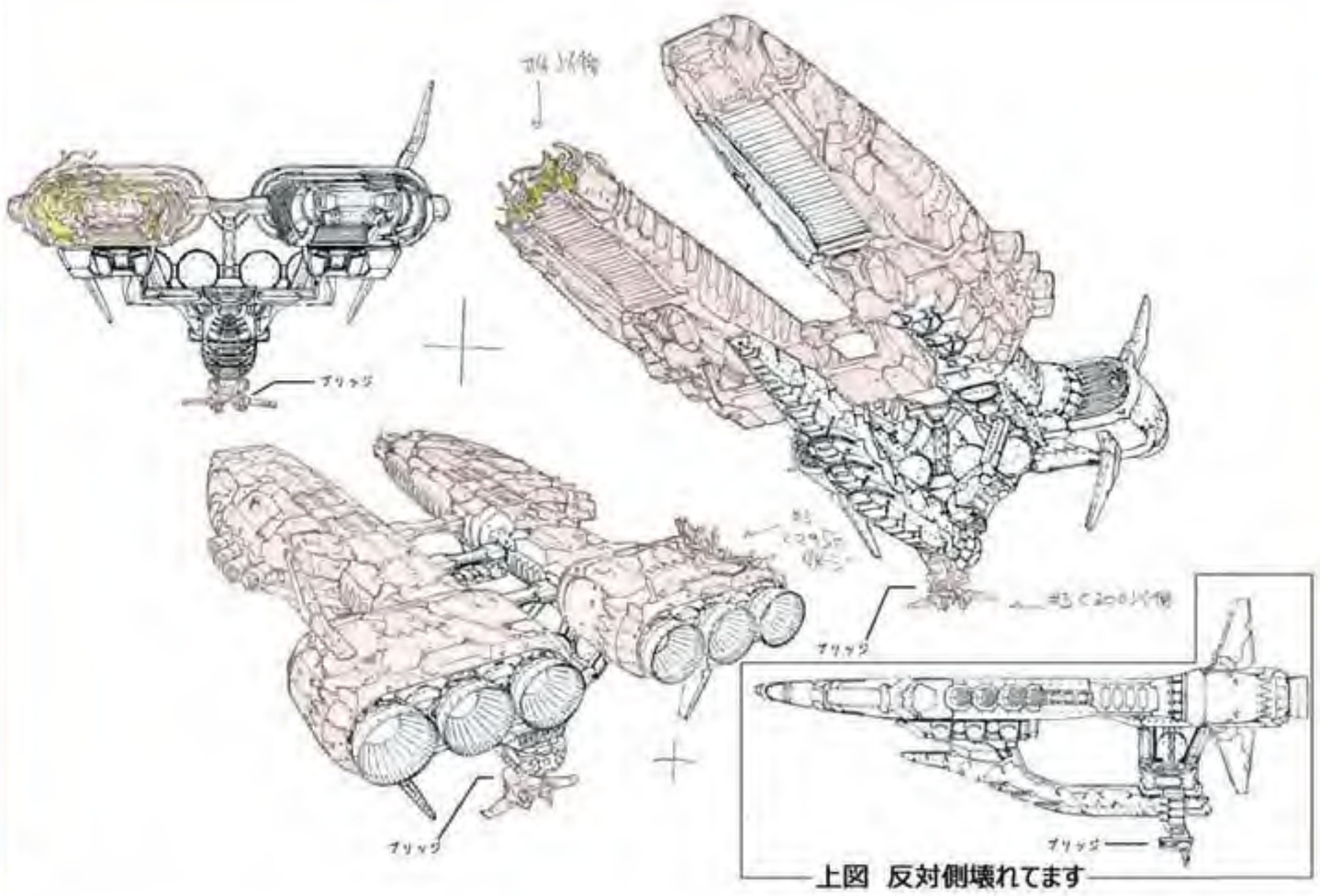
通常の艦艇を逆にしたような構造のため、ブリッジが最下部に位置する。また、双胴構造が特殊なシルエットを構成している。艦前部のシャッター状の部分が「バウランプ」で、物資の搬出入時やMSの出撃時はここが展開する。艦の後部に左右3基ずつ、計6基のバーニアを備えており、機動力は高かったようだ。武装は4連装の対空機銃のみで、戦闘力は味方艦艇や艦載MSに依存していた。また、艦の側面には脱出ポッドの射出口が設けられている。MS以外には、ガトルやモビルポッドを搭載していた



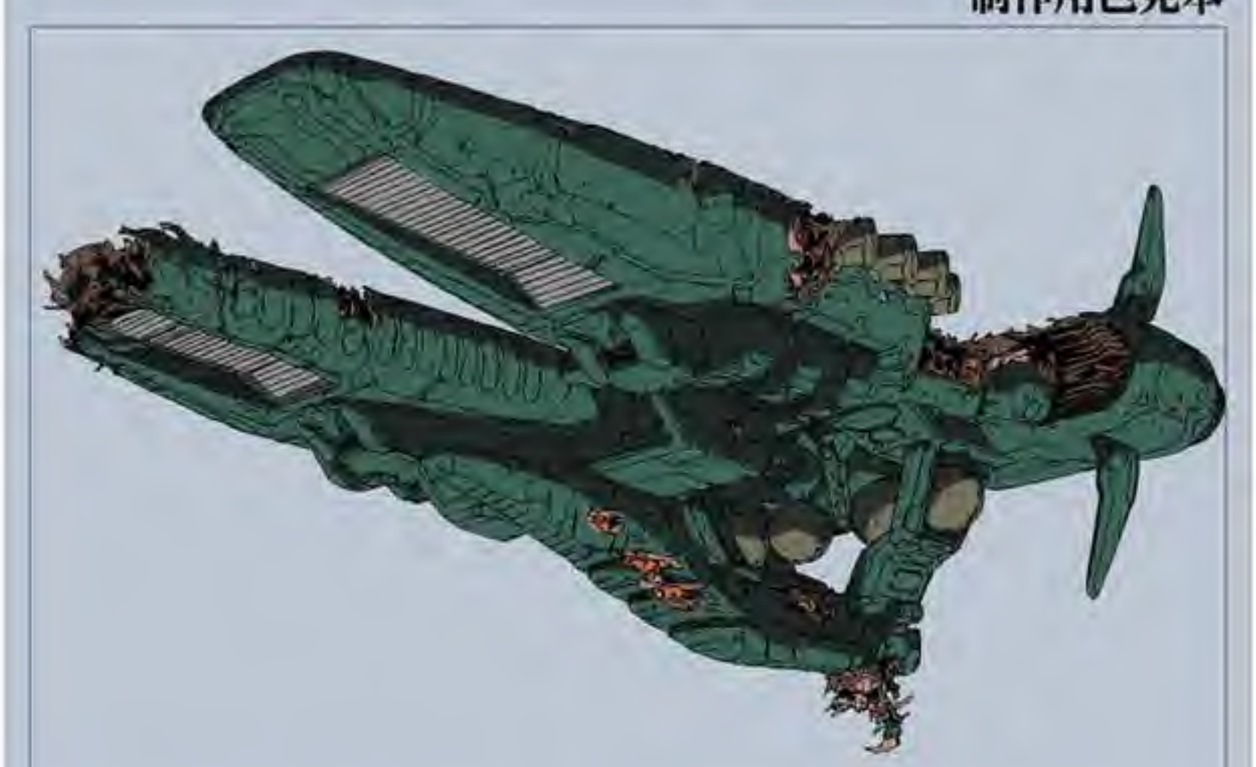









## 制作用色見本

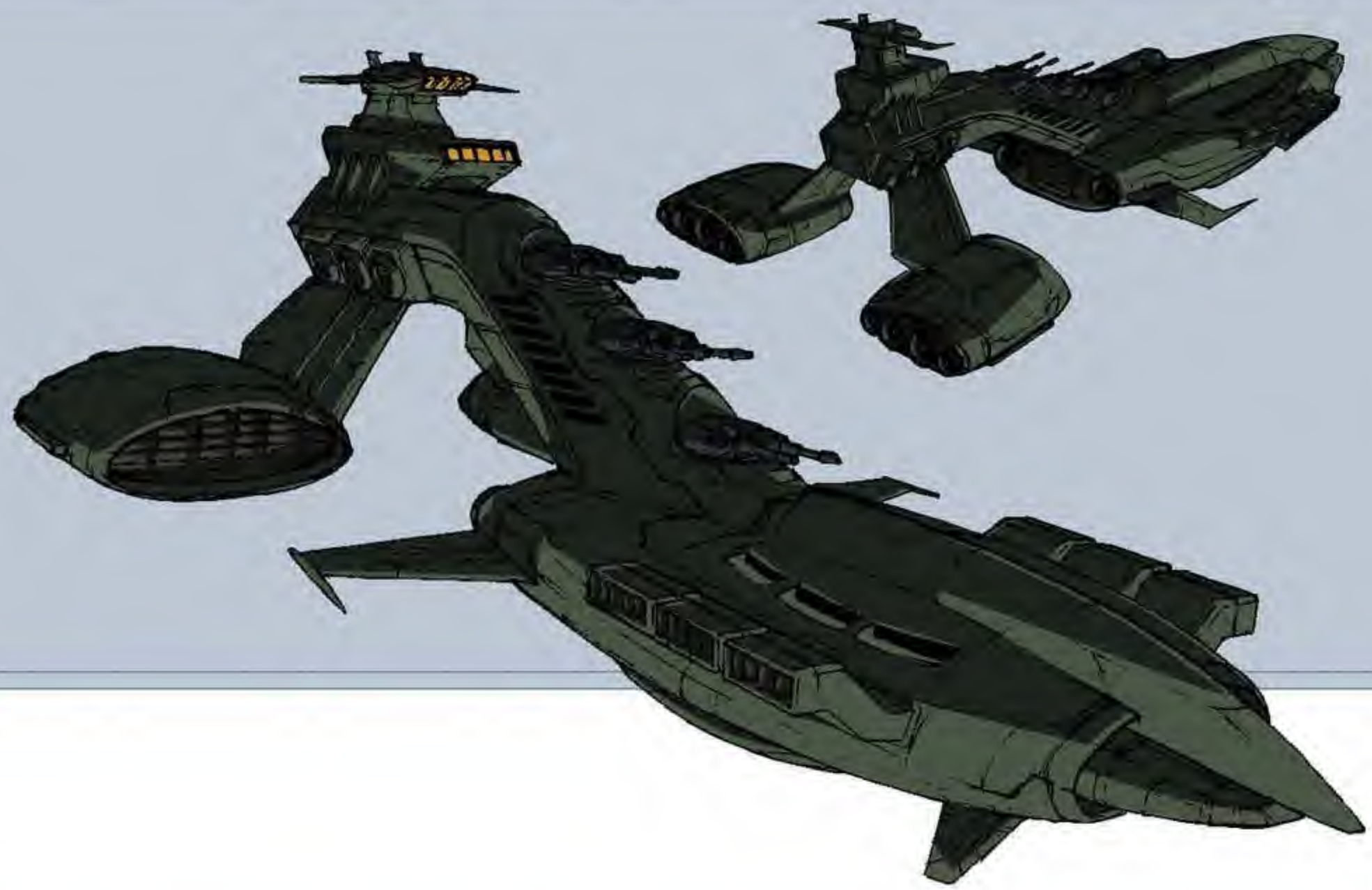


## ドライドフィッシュ ダメージ状態

サンダーボルト宙域における戦闘でダメージを負った状態のドライドフィッシュ。ブリッジは完全に破壊されているほか、右舷格納庫の先端や左舷後部にも大きなダメージを受けている。フルアーマー・ガンダムをはじめとする地球連邦軍MS部隊が制圧した直後の状態と思われる



制作用色見本



# MUSAI
## MUSAI CLASS LIGHT CRUISER

### ムサイ級軽巡洋艦／チベ級重巡洋艦／ガトル

ムサイ級軽巡洋艦はジオン公国軍の宇宙艦艇で、MSの運用を前提として開発・建造された。一番艦の就役はU.C.0075頃と言われており、ザクIの量産決定と時期が近かったことから、MS運用母艦として設計が進められていたことがわかる。地球連邦軍が「大艦巨砲主義」の元に艦艇を設計したことに対して、ジオン公国軍は戦闘艦としての機能を犠牲にしても、MS運用を最優先したのである。こうした設計思想の元に建造されたムサイ級は、一年戦争を通じてジオン公国軍の主力艦として運用されている。

リビング・デッド師団にも複数のムサイ級が配備されており、ドライドフィッシュと共にサンダーボルト宙域防衛の任務に就いていた。ムサイ級にビッグ・ガンが配備されていたかは不明だが、MS運用空母としての機能を十全に発揮し、師団防衛などを行なった。艦隊戦で失われた艦も多く、戦闘の最終局面ではフルアーマー・ガンダムに多数が撃沈されている。

チベ級重巡洋艦は、一年戦争以前から運用されていたジオン公国軍の艦艇である。建造はムサイ級よりも早く、U.C.0070年頃と言われている。そのため、当初は実体弾式の火砲とプラズマ／科学燃料ロケット併用式の推進器が使用されていた。近代化改修によって武装と推進器は一新され、MSの運用能力も付与されるに至った。サンダーボルト宙域の戦闘では、リビング・デッド師団の救援に赴いたセイレーン機動艦隊が知られて。同艦隊はリビング・デッド師団の生存者を回収したのち、ア・バオア・クー攻防戦に参加。艦隊にはMS-14 ゲルググが配備されていた。

ガトルは宇宙高速戦闘爆撃機に分類される航宙機である。リビング・デッド師団で運用されていた機体は、通常は右側にもあるコックピットがエアロックに変更されMSパイロットの交代やビッグ・ガンの砲身の交換などに用いられた。







制作用色見本

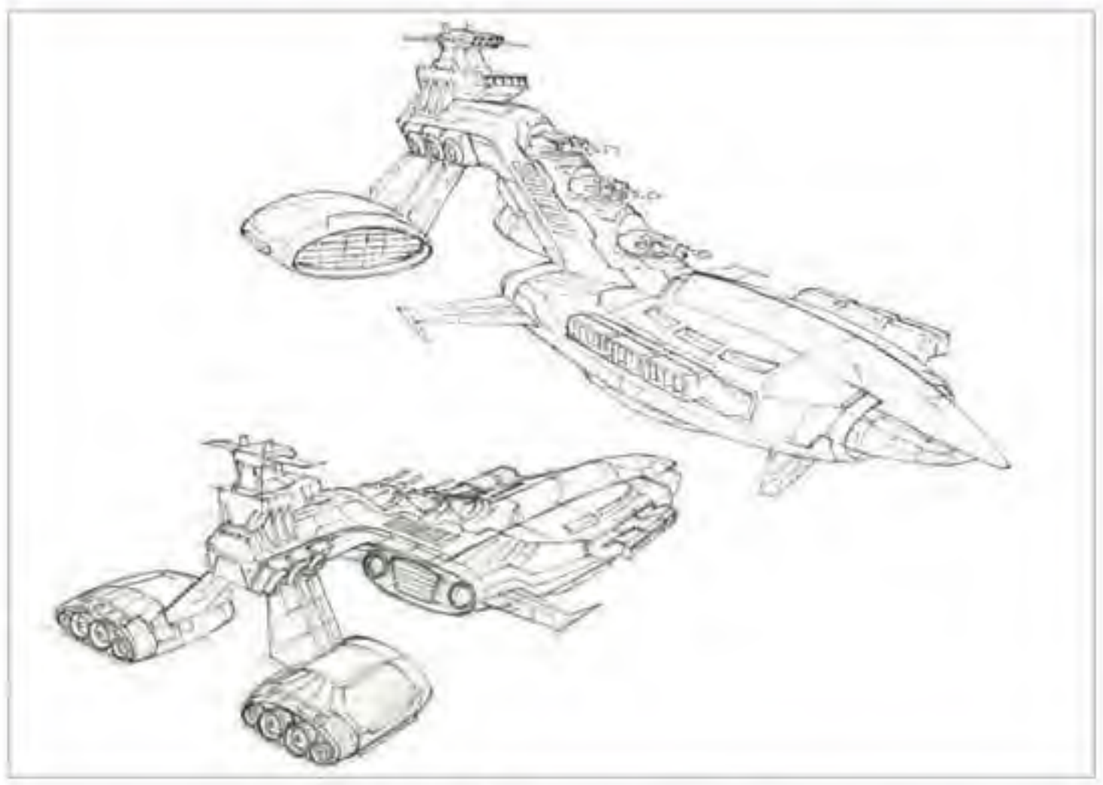


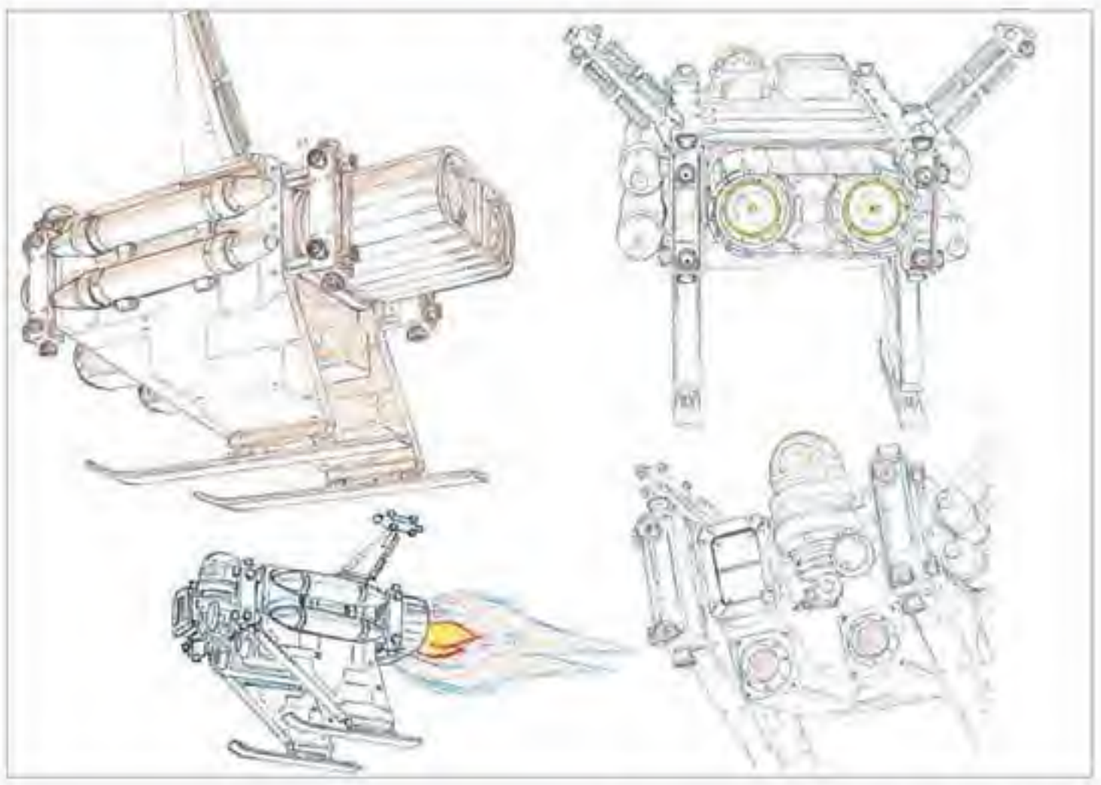






# CHIYAY HEAVY GLASS CRUISER GAISERTLE





**ムサイ級軽巡洋艦**

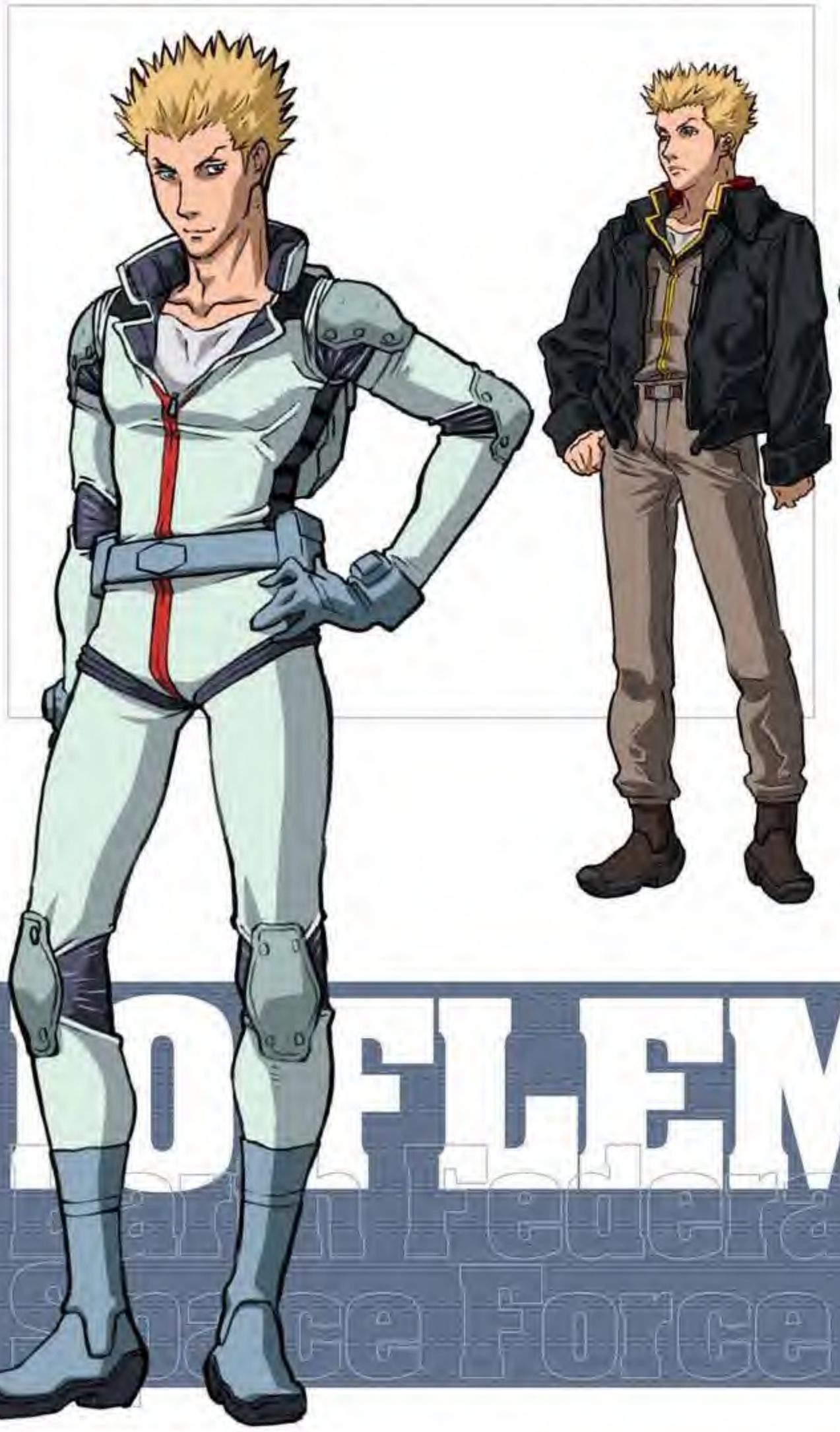
リビング・デッド師団所属艦は、3基の砲塔を備えた通常タイプであり、MS搭載数も変わらなかったと思われる



**ガトル**

右側のコックピットがエアロックになっていることがわかる。なお、ビッグ・ガンの発射管制も行なうことができた








Earth Federation Space Force

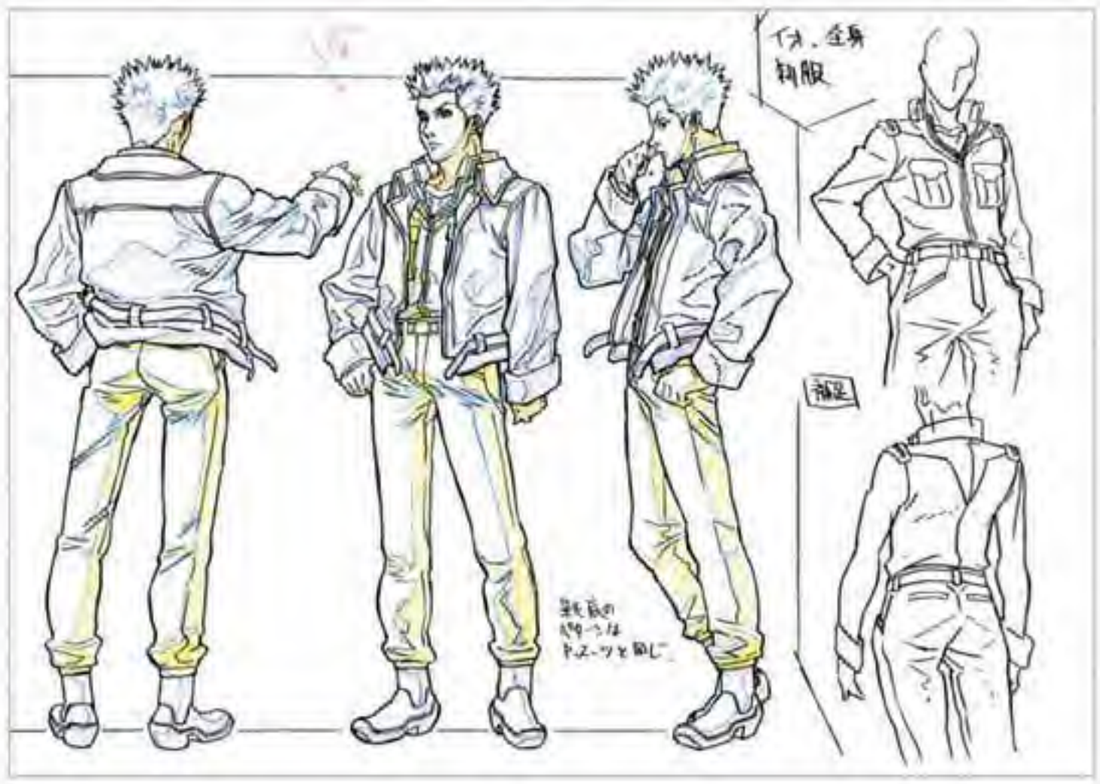
# IO FLEMING

## イオ・フレミング

地球連邦宇宙軍に所属するムーア同胞団のエースパイロット。激戦で次々と上官が消えていった結果、モビルスーツパイロット内で階級が一番高くなり、試作機フルアーマー・ガンダムのパイロットに抜擢。サンダーボルト宙域の公国軍リビング・デッド師団を追い詰める。

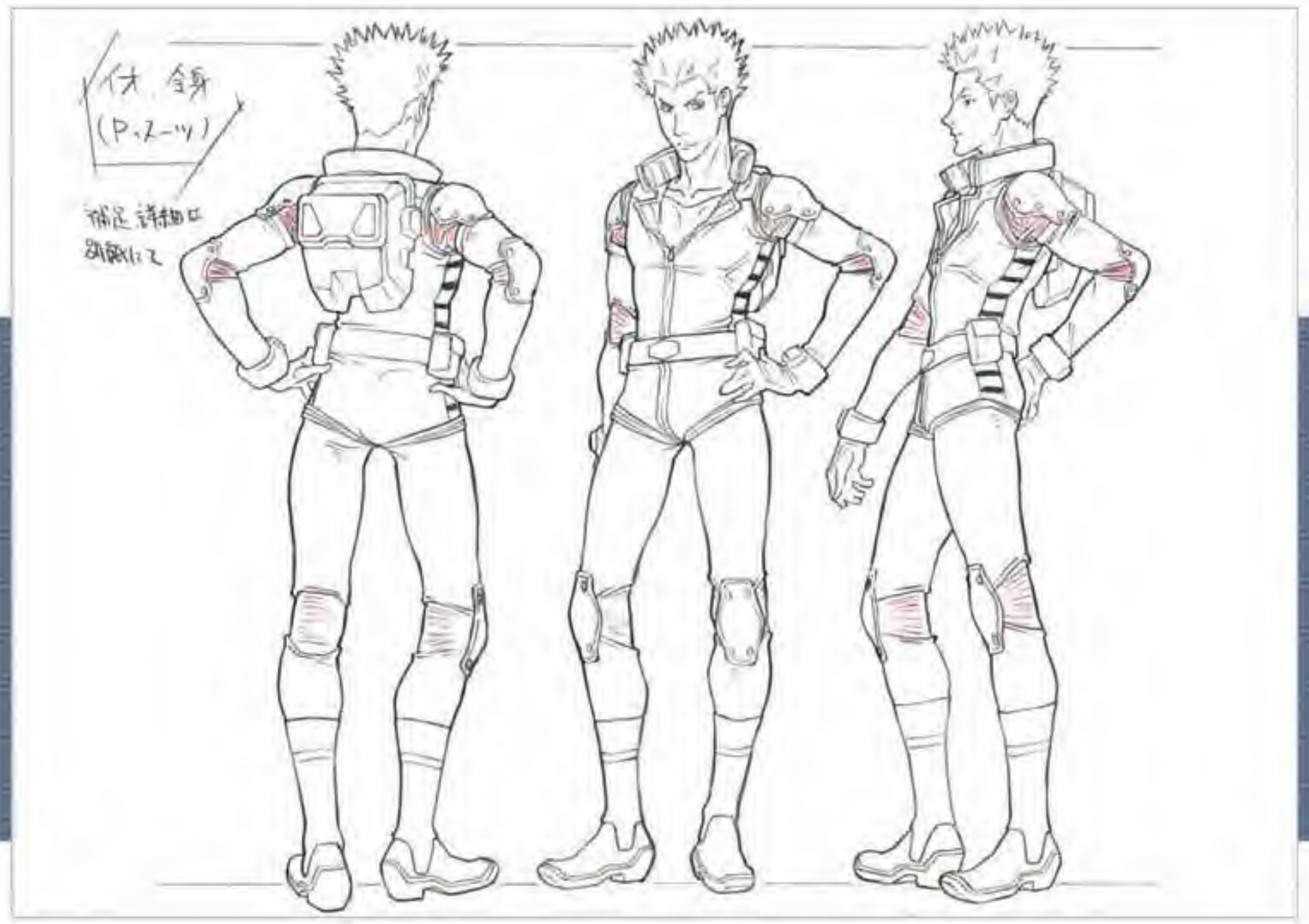
サイド4のムーア前首長の息子だが、家柄や故郷に縛られることを煩わしく思い、しがらみのないパイロットの生き方を好んでいる。母艦ビーハイヴの艦長代理クローディア・ペールと、メカニックのコーネリアス・カカは幼なじみ。ジャズを好み、録音した海賊放送をコックピット内で流しながら戦闘に臨む大胆不敵な性格だが、その実、死と隣り合わせの戦場でしか生きている実感を見出せない。「ガンダム」という力を手に入れたイオは戦闘によりのめり込んでいき、戦いのさなか、自分の生を充足させてくれる公国軍のエース、ダリル・ローレンツと邂逅。互いに殺し合う宿命の好敵手として激突するが、倒せぬまま公国軍の捕虜となる。

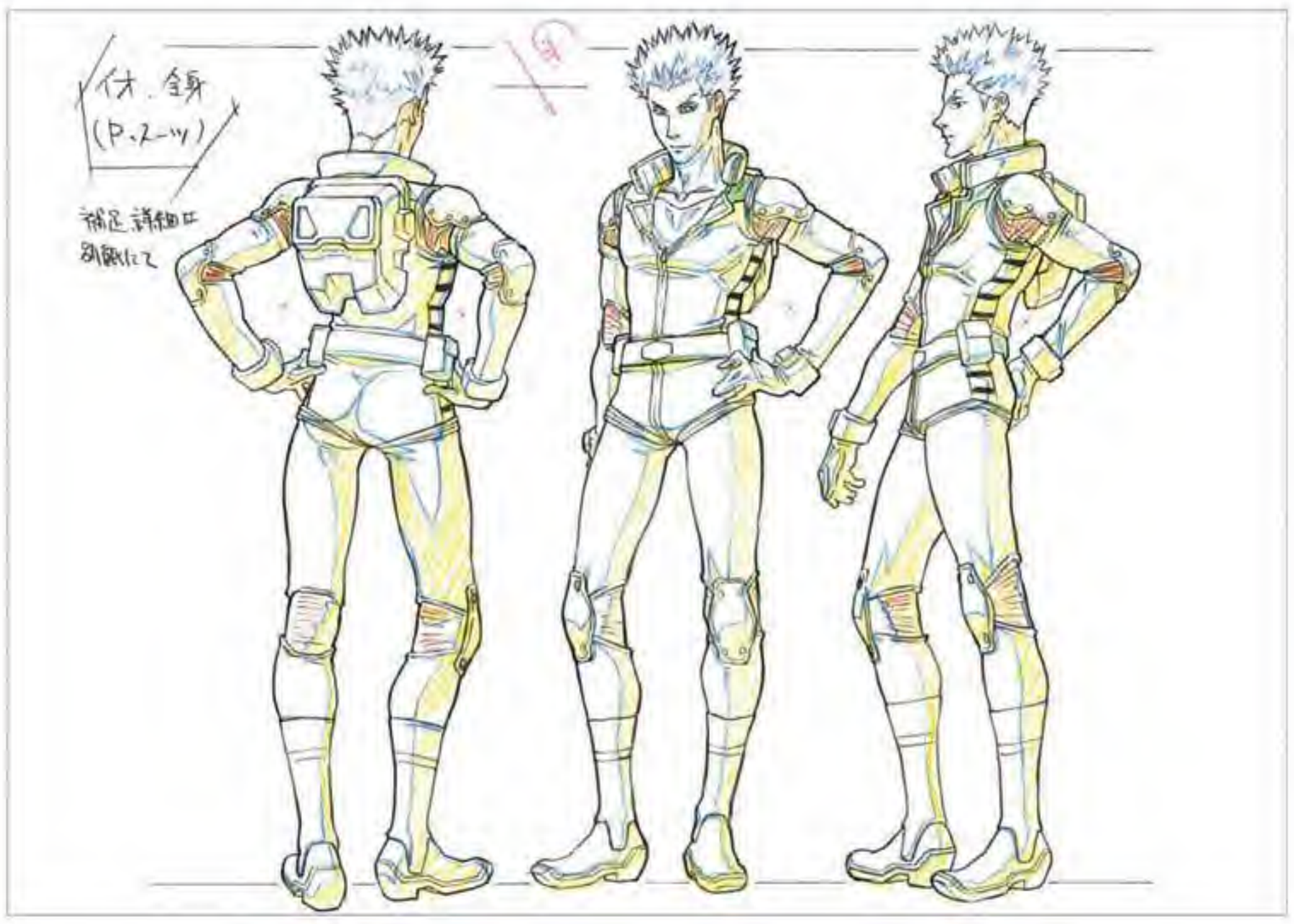



## 制服

制服の上にはジャケットを羽織っており、上着は襟を開いて着崩している。連邦軍の制服においてスタンダードな幅広のベルトは用いておらず、上着の裾をズボンの中に入れた格好。足元はショートブーツで、ズボンの裾は短くまとめられている。階級は少尉

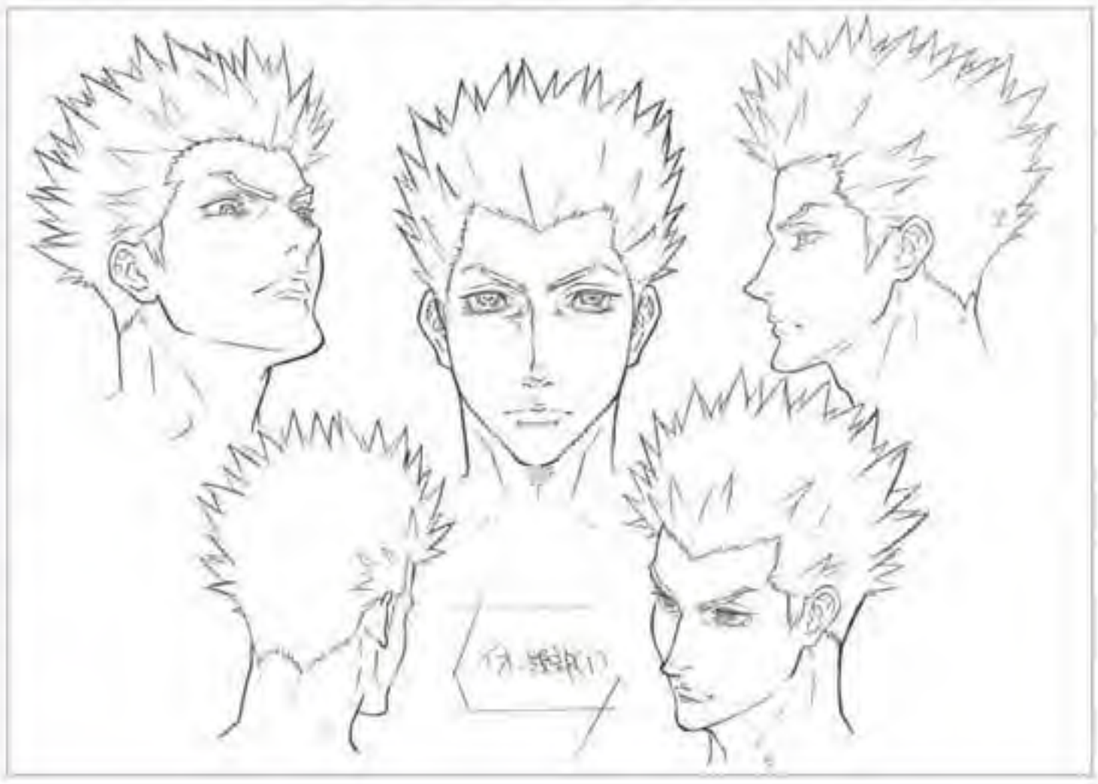


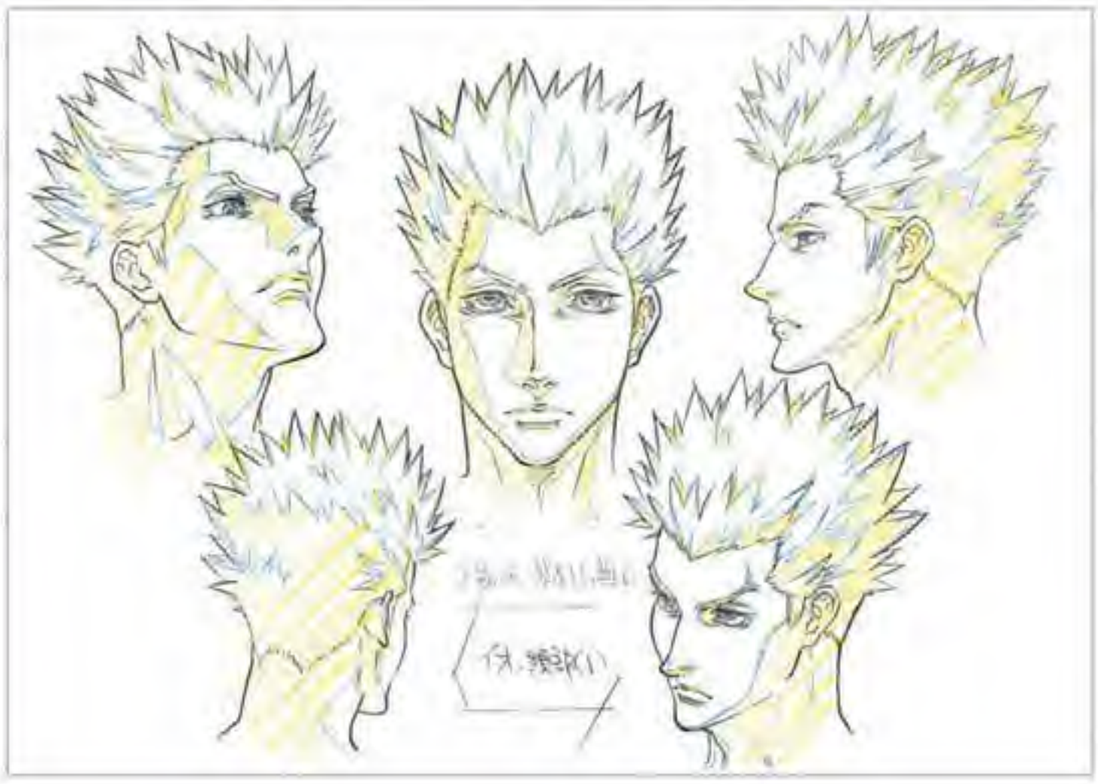




## パイロットスーツ

黄色系ではない白いカラーリングのパイロットスーツを着用。制服と同じように普段のイオは襟元をはだけて着込んでおり、中のインナーが垣間見える

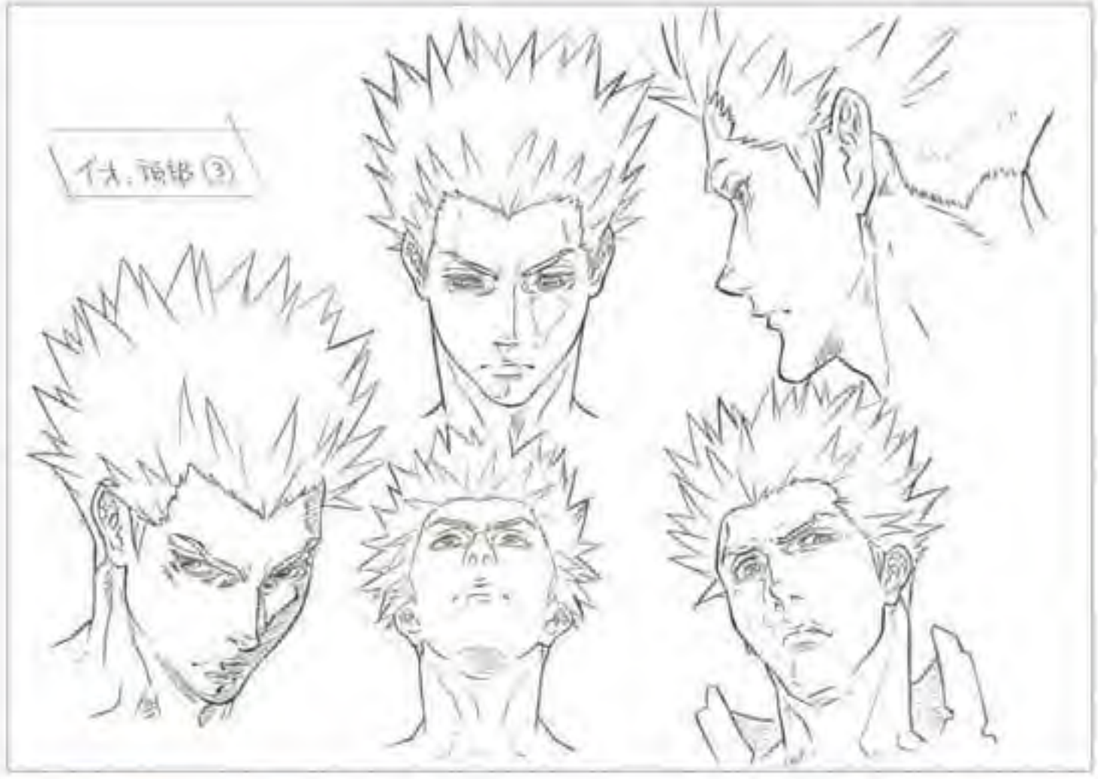
















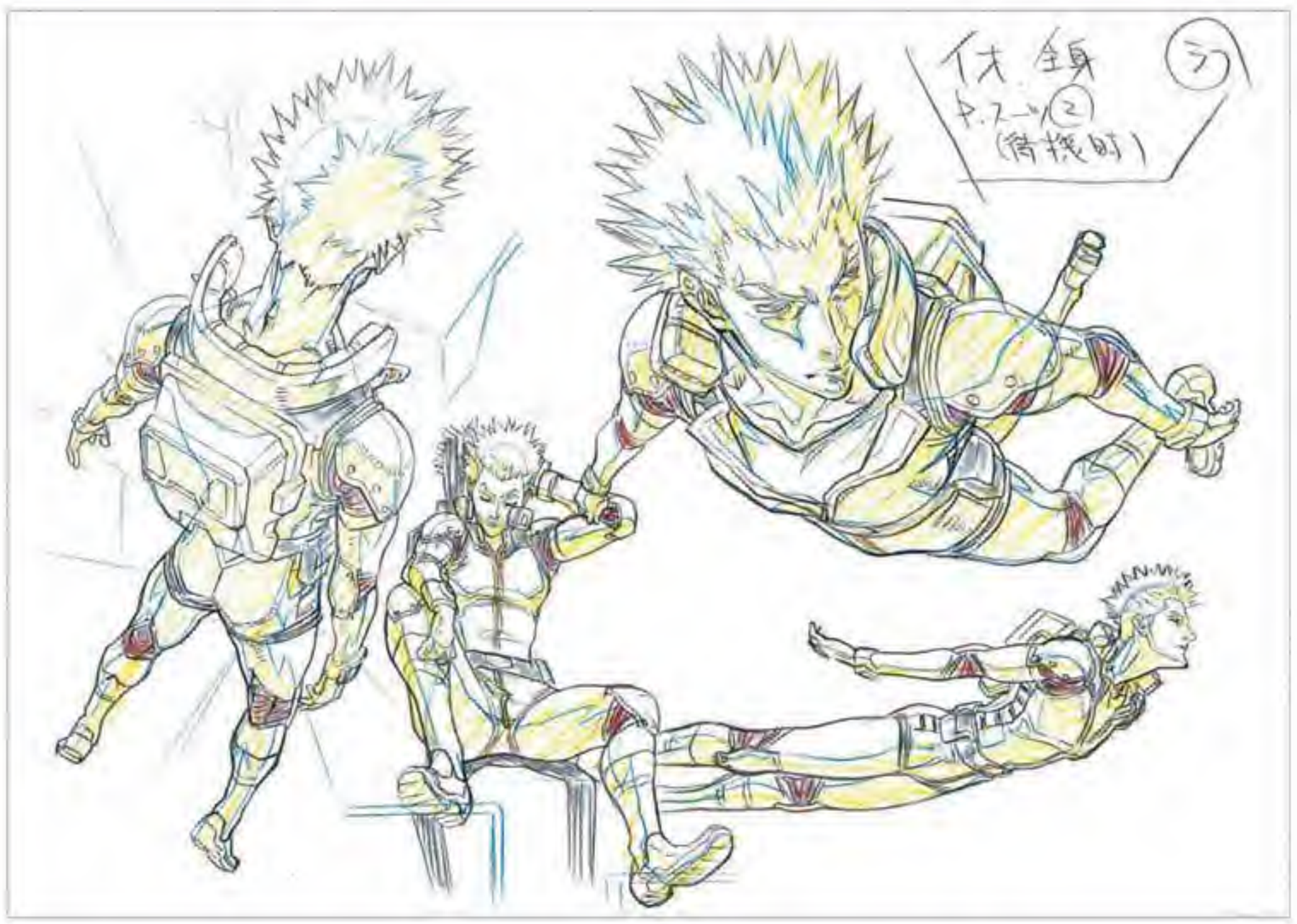




## 表情

精悍な顔つき。傲岸不遜とも取られる自信家な表情のほか、怒りの表情は狂気に足を踏み入れたかのように振り切った描かれ方をしている。パイロットスーツのヘルメット両サイドには、ムーア同胞団のエンブレムがあしらわれていることが見て取れる。なお、鼻炎持ち







## ポーズ集

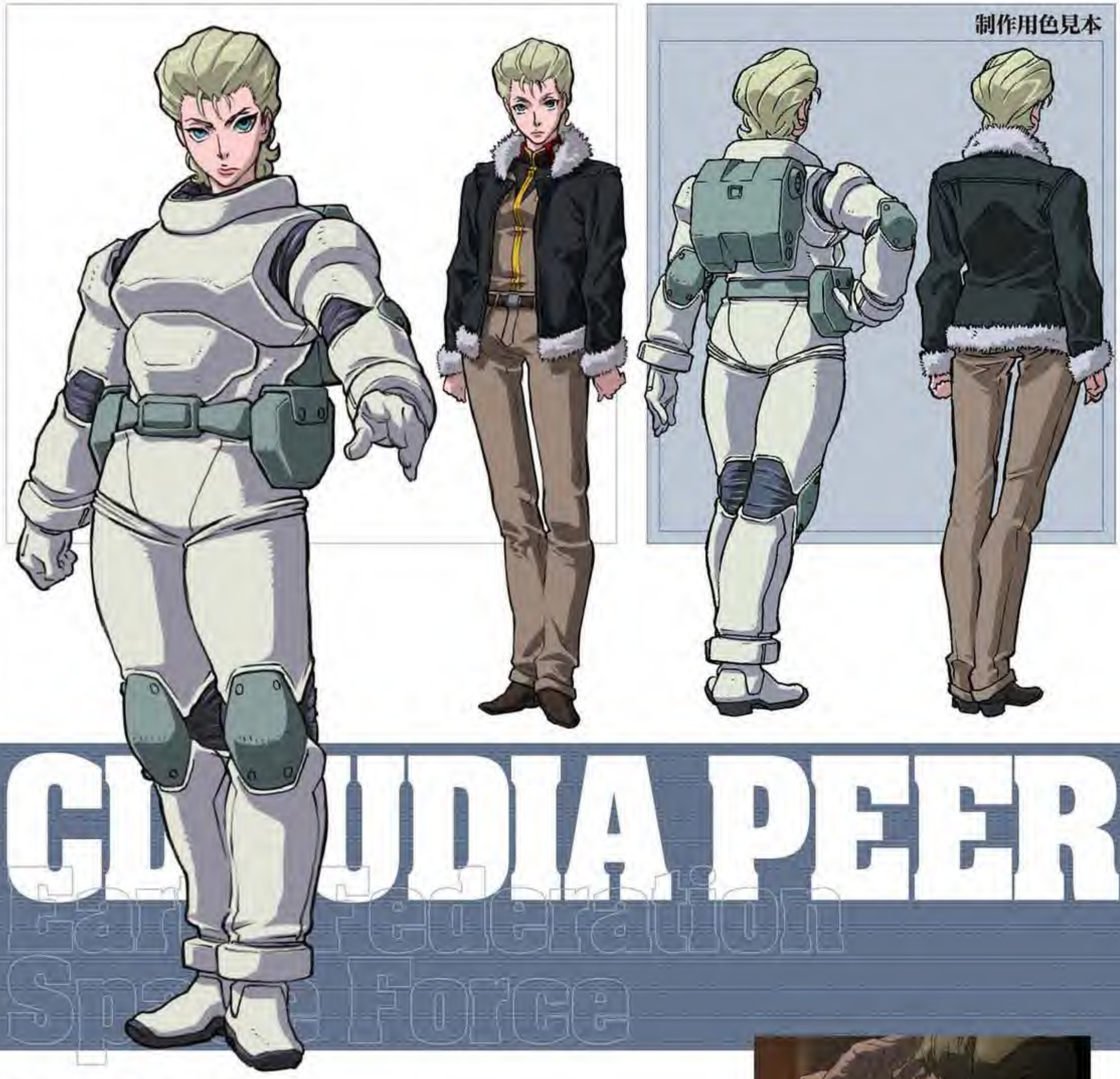
パースの効いた構図で描かれている待機時の姿。無重力での浮遊感あるポージングで、パイロットスーツでは静と動の2パターンが、制服ではひとり佇む姿がラフで描かれている












Earth Federation Space Force CLAUDIA PEER

# CLAUDIA PEER

Earth Federation Space Force

## クローディア・ペール

連邦軍所属ムーア同胞団の空母ビーハイヴの艦長代理。ムーアの上流階級の出身で、同郷のイオ・フレミングとコーネリアス・カカのふたりとは幼なじみである。

上官の戦死を受け、サンダーボルト宙域奪還作戦の指揮を担う。しかし、自らの采配による兵の損耗など重責を受け止め切れず、恋人であるイオを自分の命令で死地に送らねばならいことも大きな負担となり、心が蝕まれていく。そこから逃れようと薬物に頼るが、イオから弱さを糾弾され、感情的にイオを非難。楽しかった思い出にすがるも、過去には戻れないとコーネリアスから窘められ、戦争を楽しんでいると思っていたイオが、戦いの狂気の中でしか生きられないタイプなのだと聞かされる。意を決したクローディアは逃げることを止め、艦長の責務をまっとうすべく総攻撃に臨む。だが、自分を疎んじていた副長グラハムから撃たれ、沈みゆく艦外から投げ出されてしまう……。

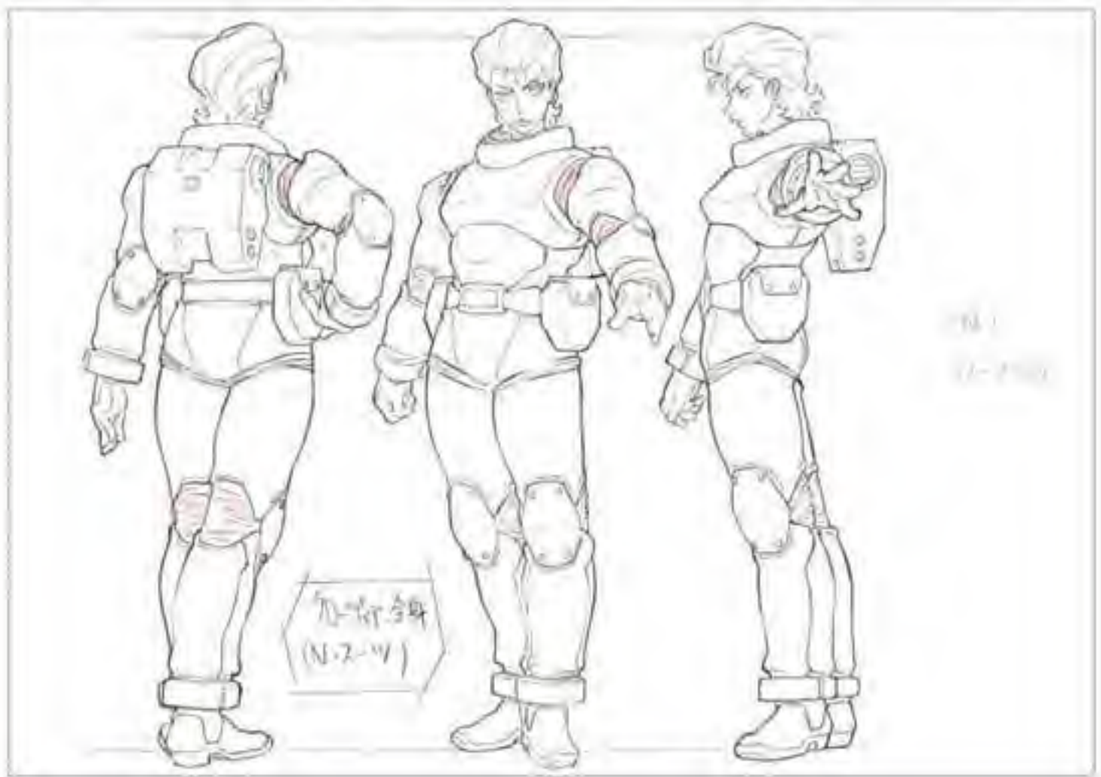


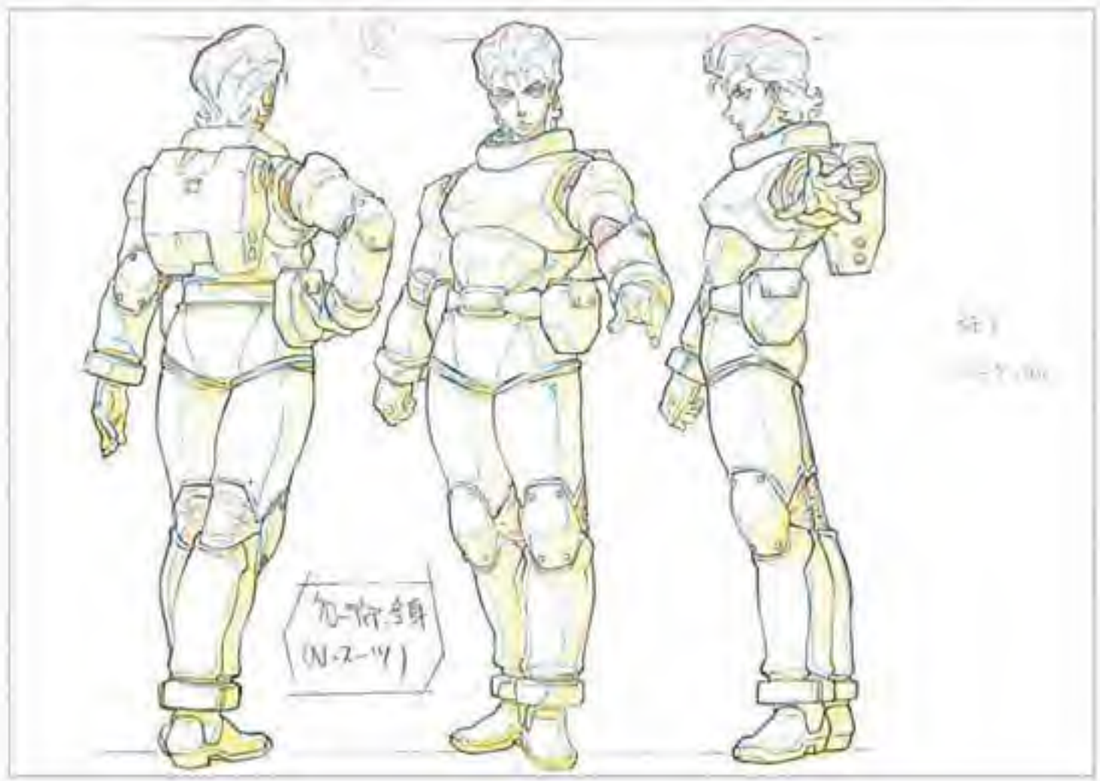






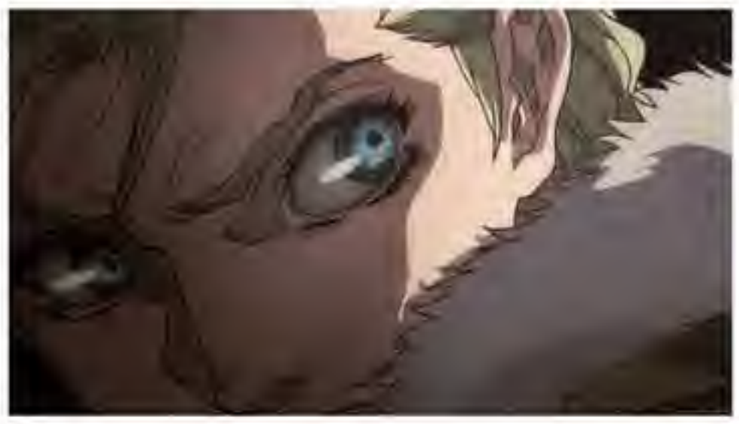




## ノーマルスーツ

ビーハイヴの艦橋に詰める際に着込んでいる宇宙服。通常はヘルメットを脱いで艦長席に座しているが、最後の決戦の際は完全装備で指揮を執った









## 制服

ジャケットを羽織り、上着の裾をズボンにしまうという、イオと似た着こなし。ジャケットは要所にファーがあしらわれている。ズボンの裾は長めのものを折ってはいている。階級は中佐



## インナー

下着姿も参考としてラフが描かれている。クローディア自体は薬の影響で憔悴した姿であり、その状態が髪や表情に現われている



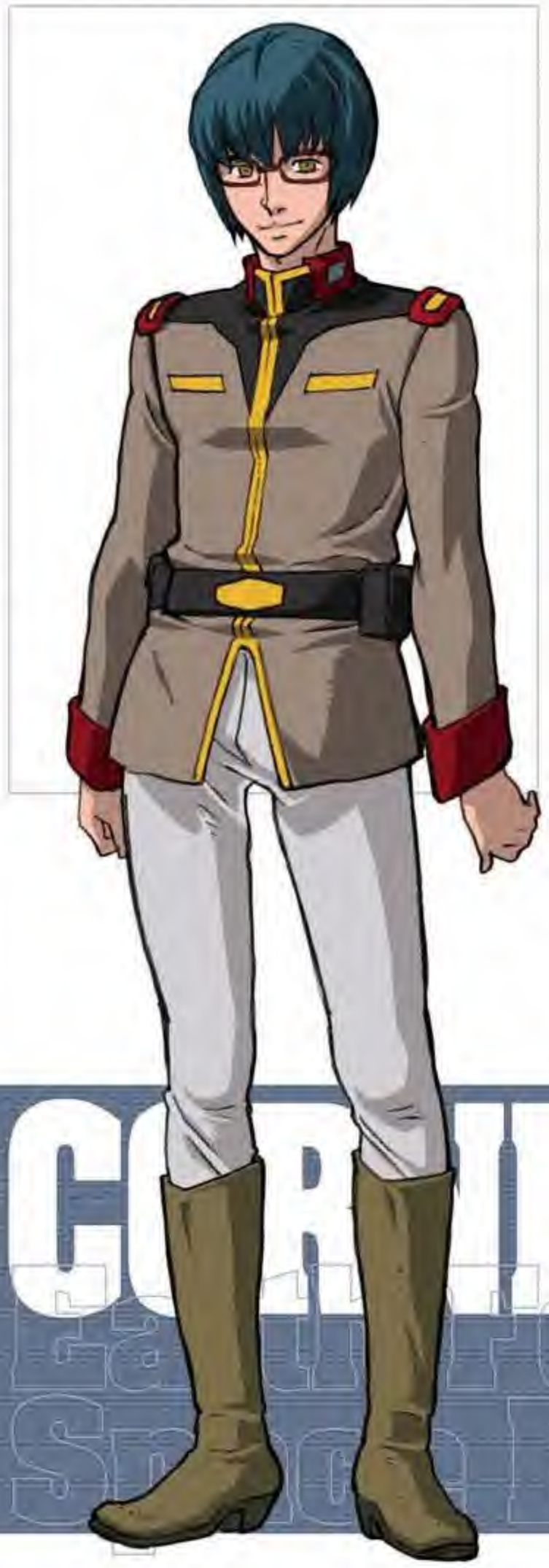


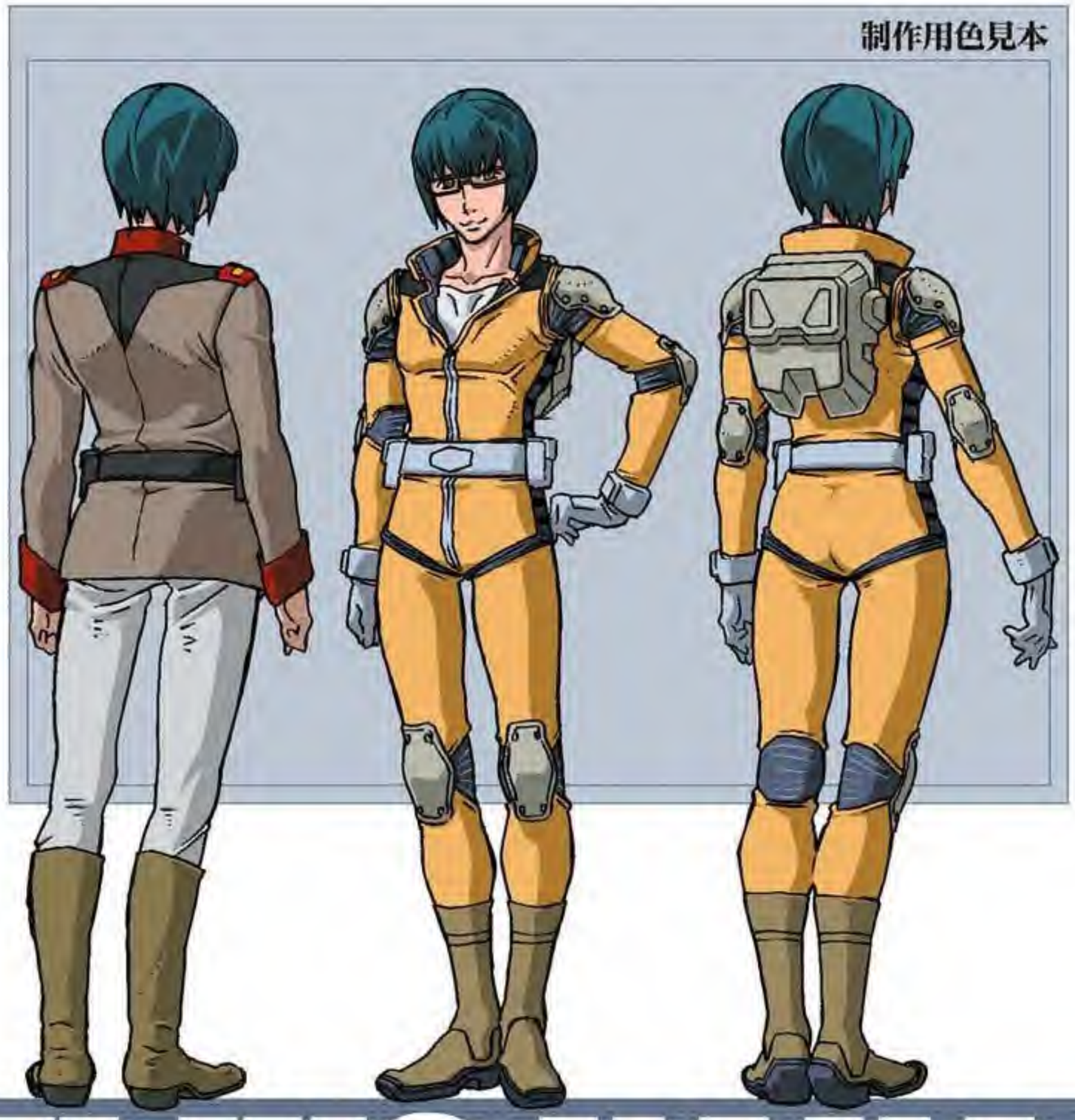
## 表情

リーゼントが特徴的で、凛とした男装の麗人と呼べる顔立ち。その表情は苦境のものが多い。心根は優しい女性で、補充されてきた学生パイロットを戦場に送り込むことに心を痛める

Earth Federation Space Force

CORNELIUS KAKA






# CORNELIUS KAKA

Earth Federation Space Force

## コーネリアス・カカ

空母ビーハイヴのメカニック。艦長代理のクローディア・ペールとパイロットのイオ・フレミングとは幼なじみで、エアレースの企画を3人でやり遂げるなど、充実した青春時代を過ごしていた。イオが生死のかかった戦場にしか生き甲斐を見出せないことを見抜いており、そのことを哀れと思いながらも黙って見守る良き理解者である。気さくで優しい青年だが、薬物に逃げたクローディアを見舞う際、彼女を労わりつつも「薬で過去には戻れない」と敢えて厳しく突き放し、表面だけではない人を慮った優しさを見せる。だが、その優しさは戦場において残酷な結末をもたらす。ドライドフィッシュで自爆しようとしたカーラ・ミッチャムを制止したコーネリアスは、互いに生き延びるすべを模索しようと説得する。憎しみ合いや殺し合いを止めようという言葉に心動かされるカーラだが、結果的に希望を持たせて欺いたことになり、彼女の精神崩壊を後押ししてしまう。







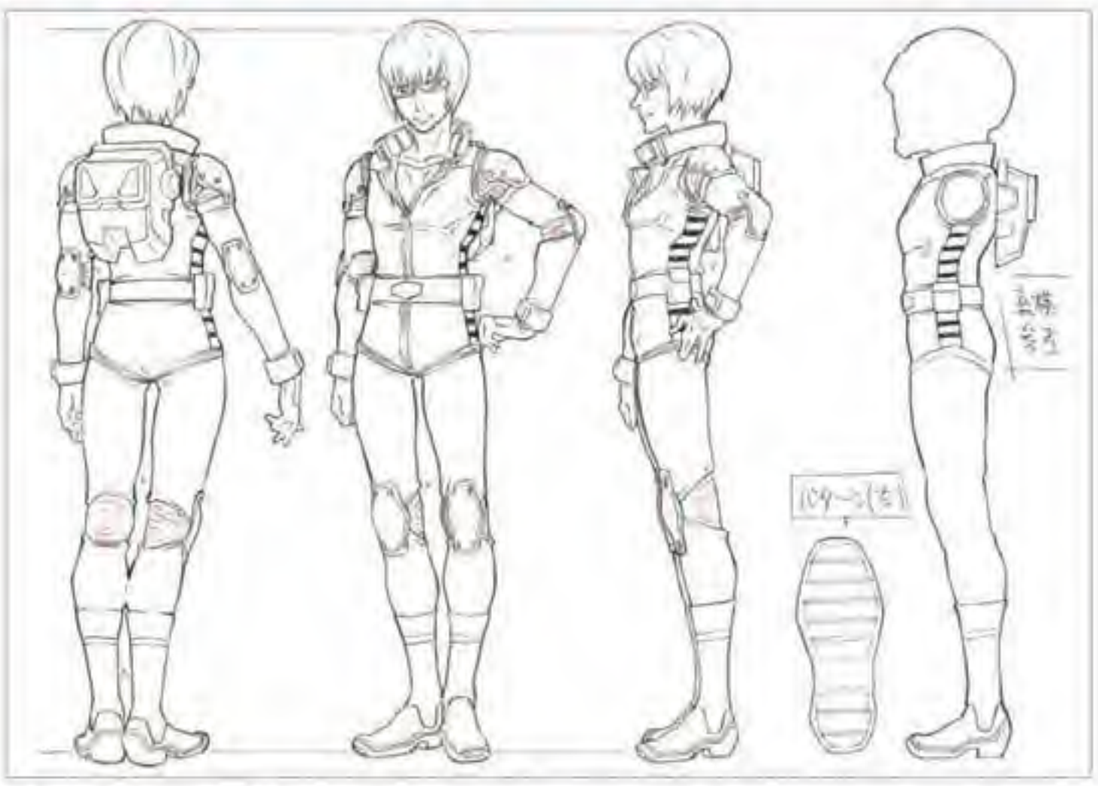


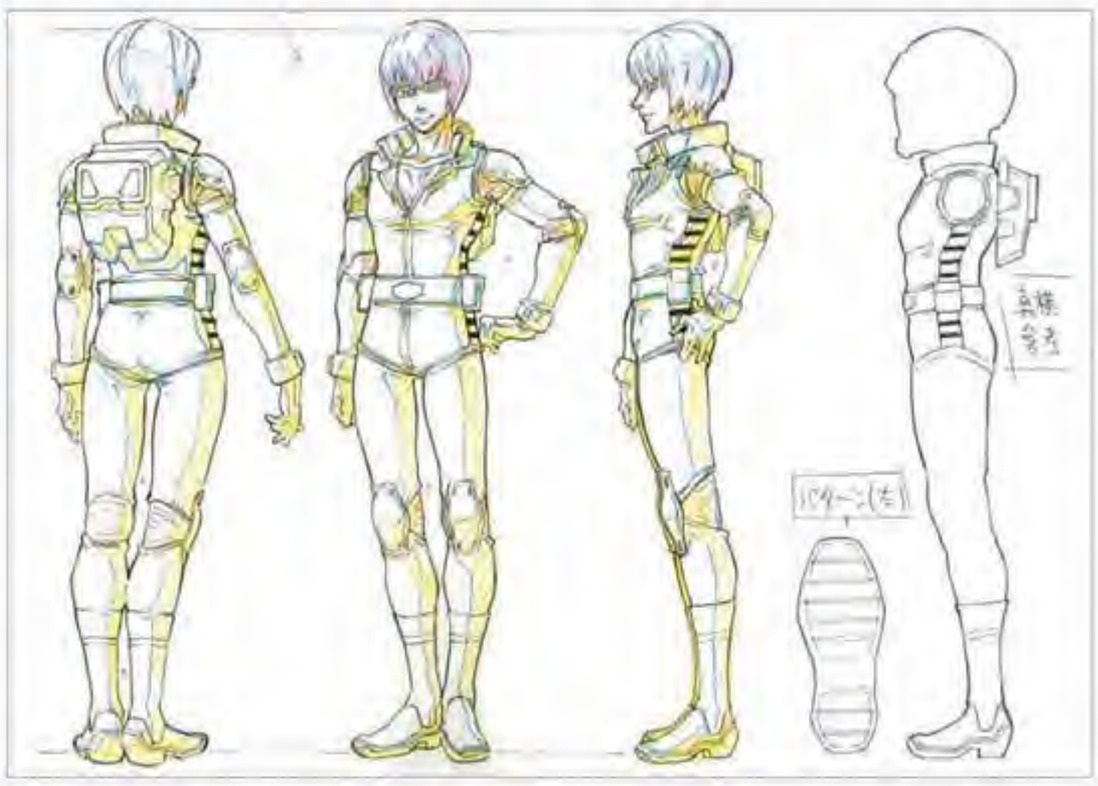






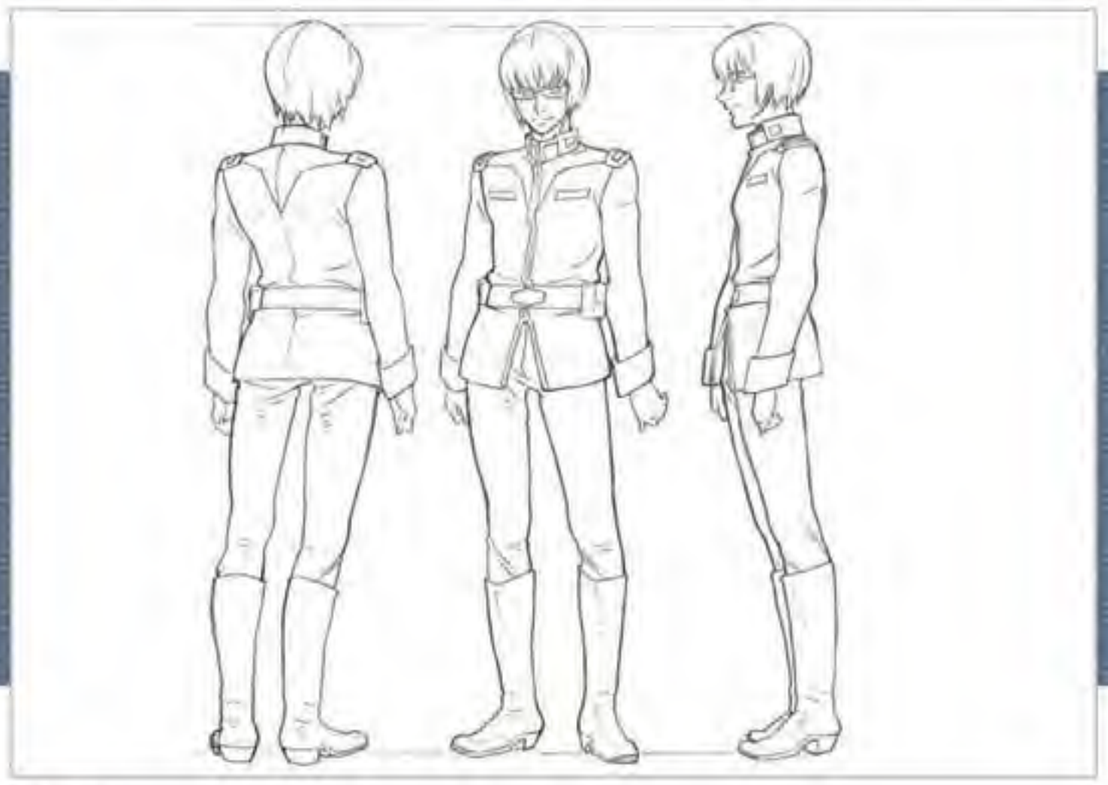




## ノーマルスーツ

ブリッジ要員用とは異なる軽装タイプを着用。ドライドフィッシュを制圧する際、ノーマルスーツでの白兵戦に直面したコーネリアスは、戦うという恐怖とプレッシャーにイオが戦場で音楽を聴く理由を悟る





## 制服

ノーマルスーツのように襟元は開けず、スタンダードな着こなしの制服姿





## 表情

穏やかな表情の好青年。派手に感情を顔に出すことは稀だが、ドライドフィッシュにおける白兵戦で敵兵と相対する事態になり、大きく表情を歪めることとなった




## グラハム

ムーア同胞団の一員であるビーハイヴ副長。ムーアの壊滅時に妻と娘を失っており、ジオンに深い恨みを抱いている。その憎悪は故郷を守れなかったムーアの支配者層にも向けられており、ムーア首長の息子イオ・フレミングと上流階級出身のクローディア・ペールを嫌っている。特に階級が上というだけで指揮官となったクローディアに対し、表面上は敬っているものの内心は認めていない。さらに艦長の責務から目を背けて逃げ続ける態度に、小娘と蔑んでいる。また、イオにガンダムを与えることを提案。その裏には「ムーア首長の息子の戦死」というプロパガンダのため、華々しく散って欲しいという思惑があった。そうした歪んだ復讐心は沈みゆくビーハイヴからの退艦を許さず、負傷したグラハムを助けて脱出しようとしたクローディアに、艦と最期を共にすることを強要。故国と艦隊を全滅させた無能と逆恨みして発砲し、艦の爆発に消えていった。
















## ノーマルスーツ

ブリッジ要員が着用するスタンダードな重装宇宙服。ブリッジに詰めているあいだはノーマルスーツを着込んでおり、艦長席に座ろうとした際はヘルメットではなく軍帽をかぶっていた











## 制服

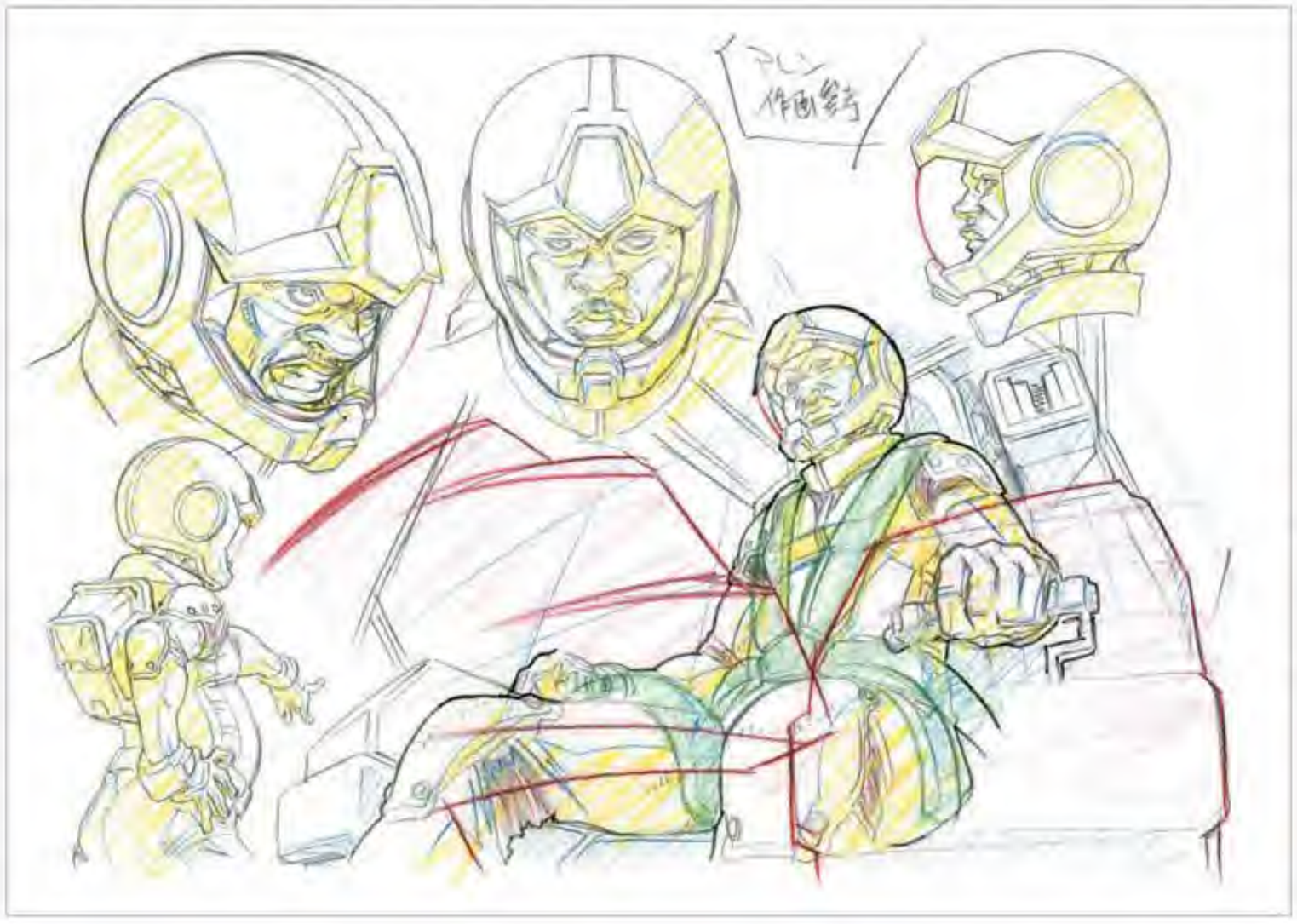
士官服のボトムはクローディアと同じくスラックスタイプを着用。足元の靴はローファーを履く。制服の上にはジャケットを羽織っているが、劇中で制服姿は出ていない。階級は大尉





## 表情

普段は冷静沈着な振る舞いを見せ、落ち着いた表情が多い。だがその内面には妻子を殺したジオンへの復讐心が深く根付いており、激しい感情も見せる

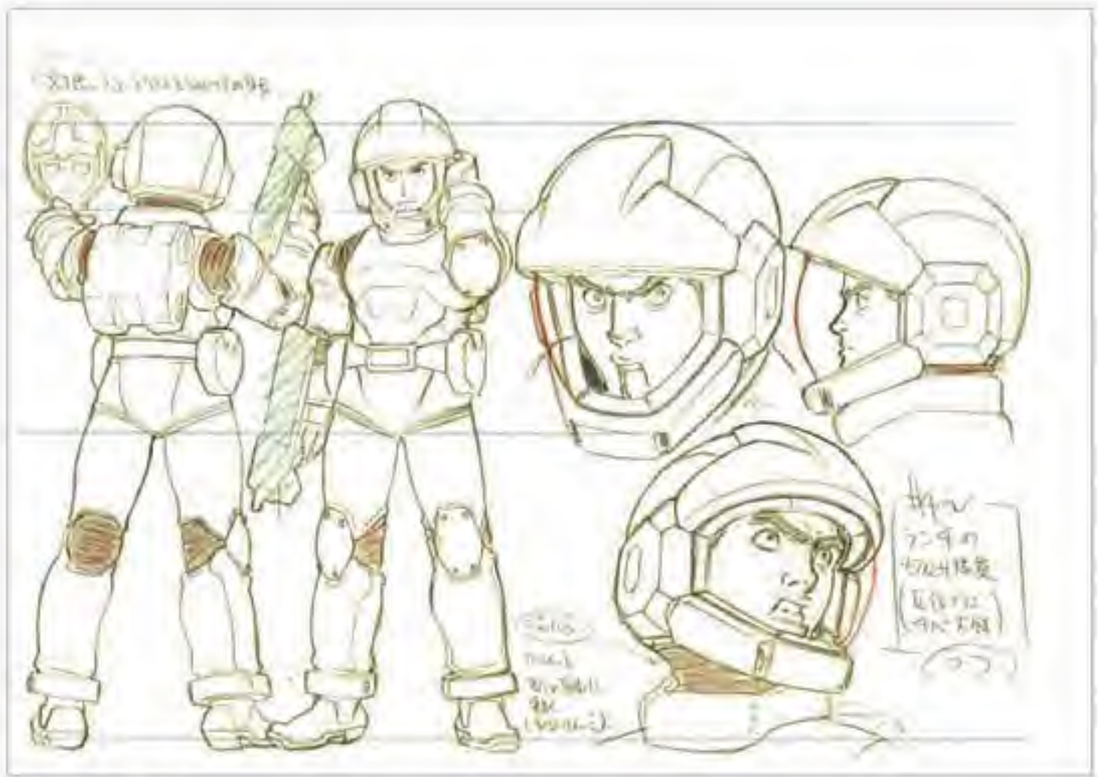


## アレン

ビーハイヴのMS部隊隊長。パイロットスーツは白を基調としたカラーリングのものを着用している。敵が撃ってきた場合、逆算で位置を割り出すだけと豪語したのも束の間、イオに次いで狙撃を受け撃墜された。階級は曹長

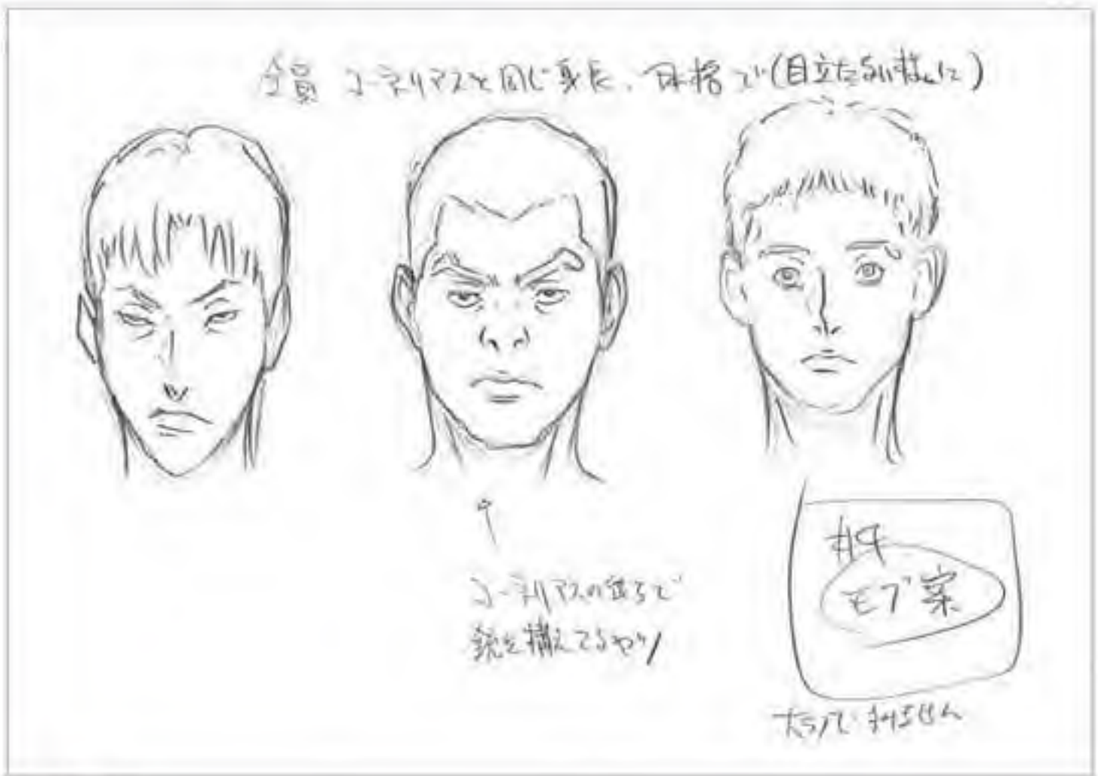






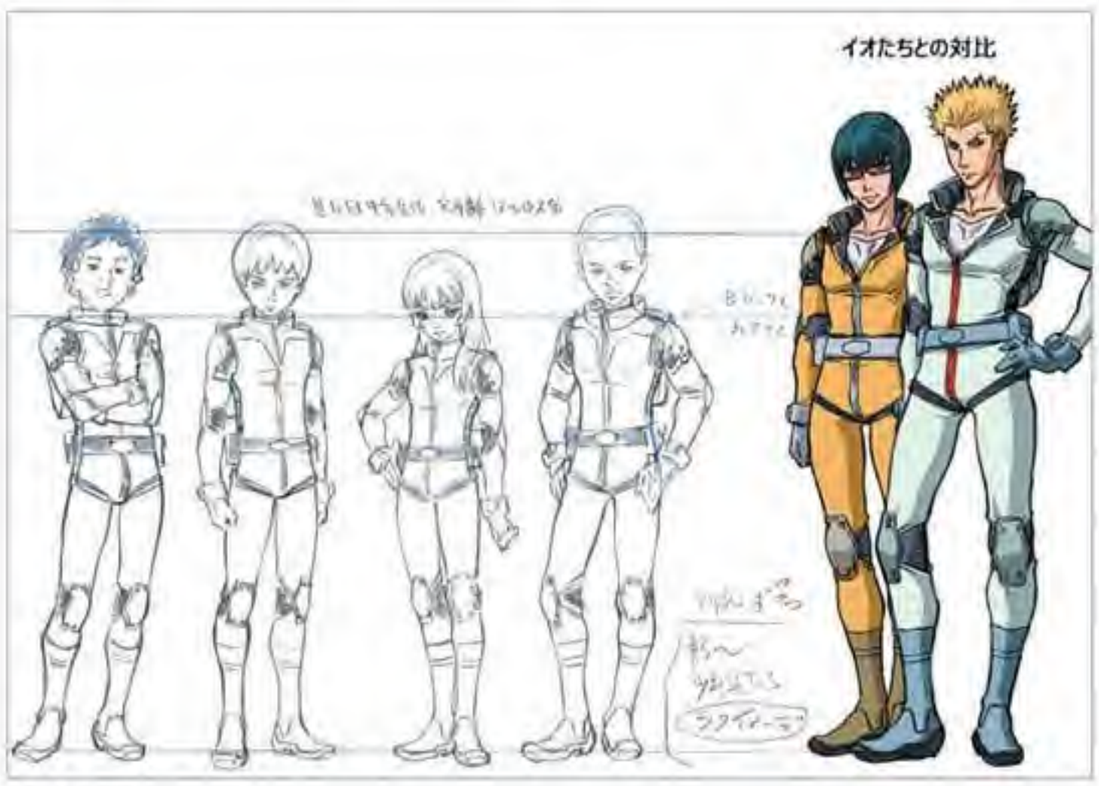
## チバ曹長

ランチで脱出したビーハイヴの生き残りを先導し、ドライドフィッシュ制圧に乗り込んだ切込み隊長。漫画の同キャラを参考にラフが描かれている



## 連邦兵

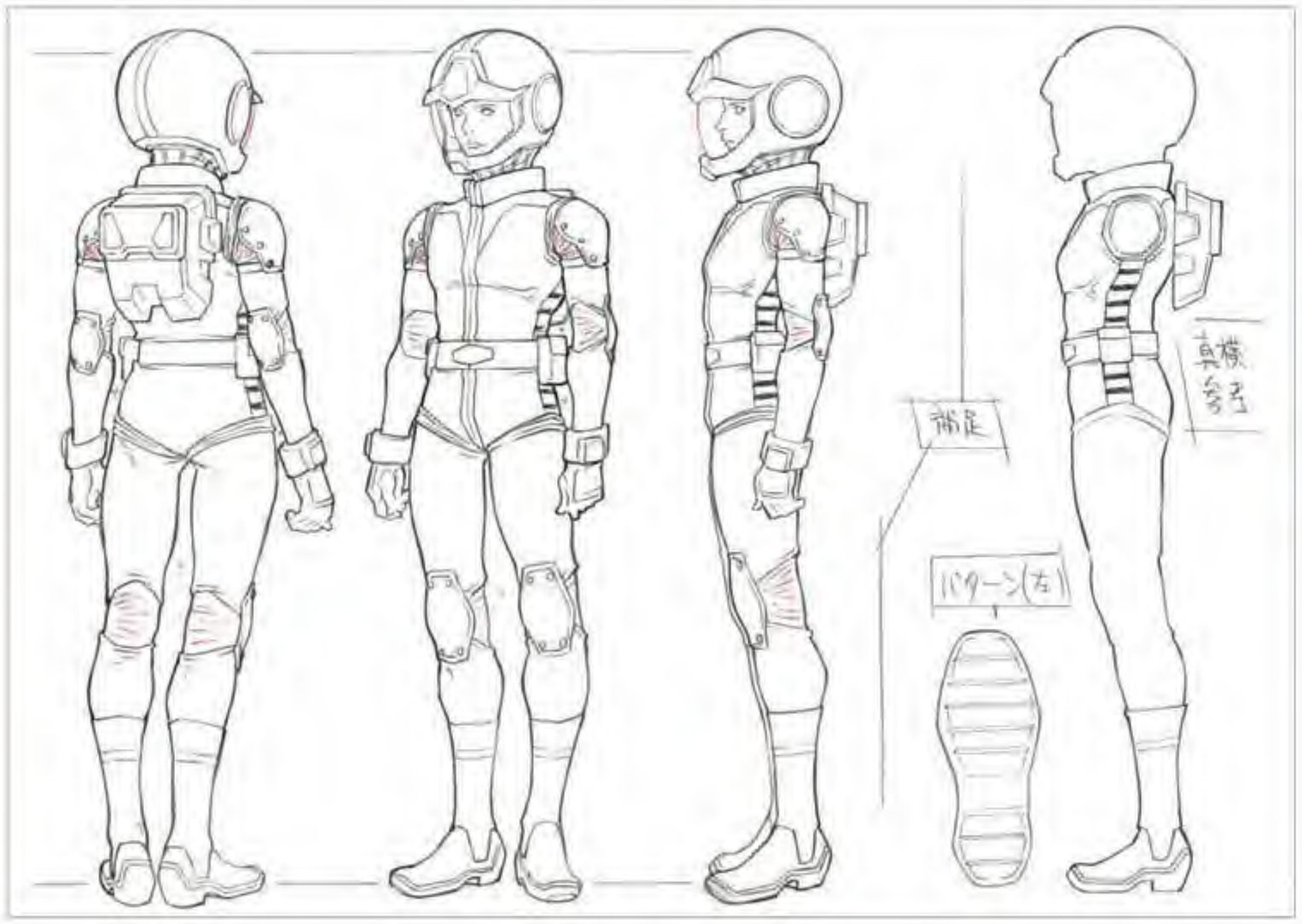
ドライドフィッシュ機関部の制圧を命じられたコーネリアスに追随していたメカニックの大ラフ。艦外のジムキャノンと連携し、自爆を試みる敵兵を排除した




## 少年兵

ビーハイヴに補充されたガンキャノン、ジムキャノン、ボールのパイロットたち。無邪気にガンダムとそのパイロットであるイオに敬意を払う。顔アップがラフで描かれている

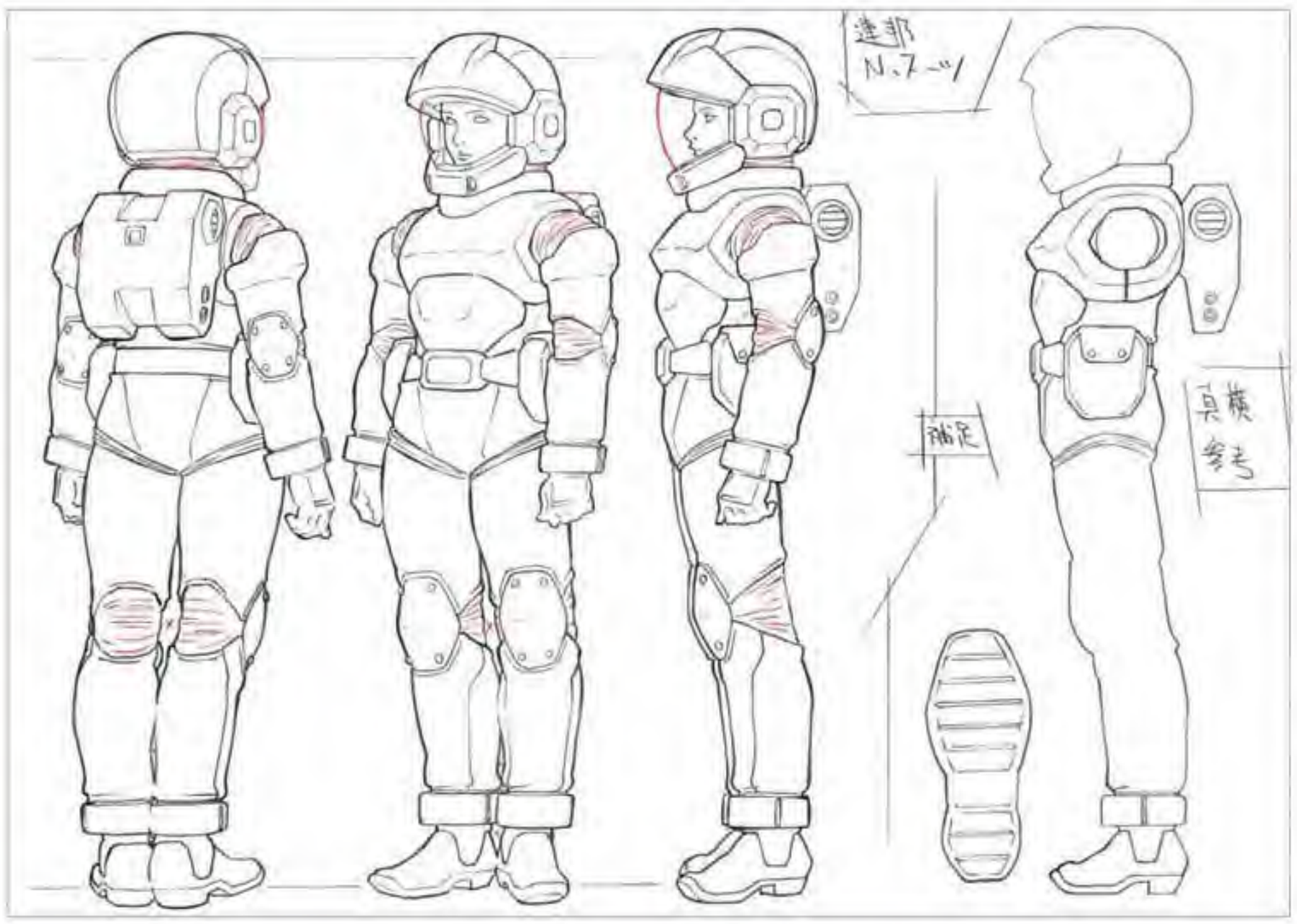





## パイロットスーツ

パイロット用の軽装宇宙服。肩口だけでなく腕や足の関節部は伸縮性に優れる蛇腹状に加工され、動きやすさに気を配った構造を持つ。黄を基調としたタイプが主流だが、白を基調としたもののほか女性用のカラーリングもある

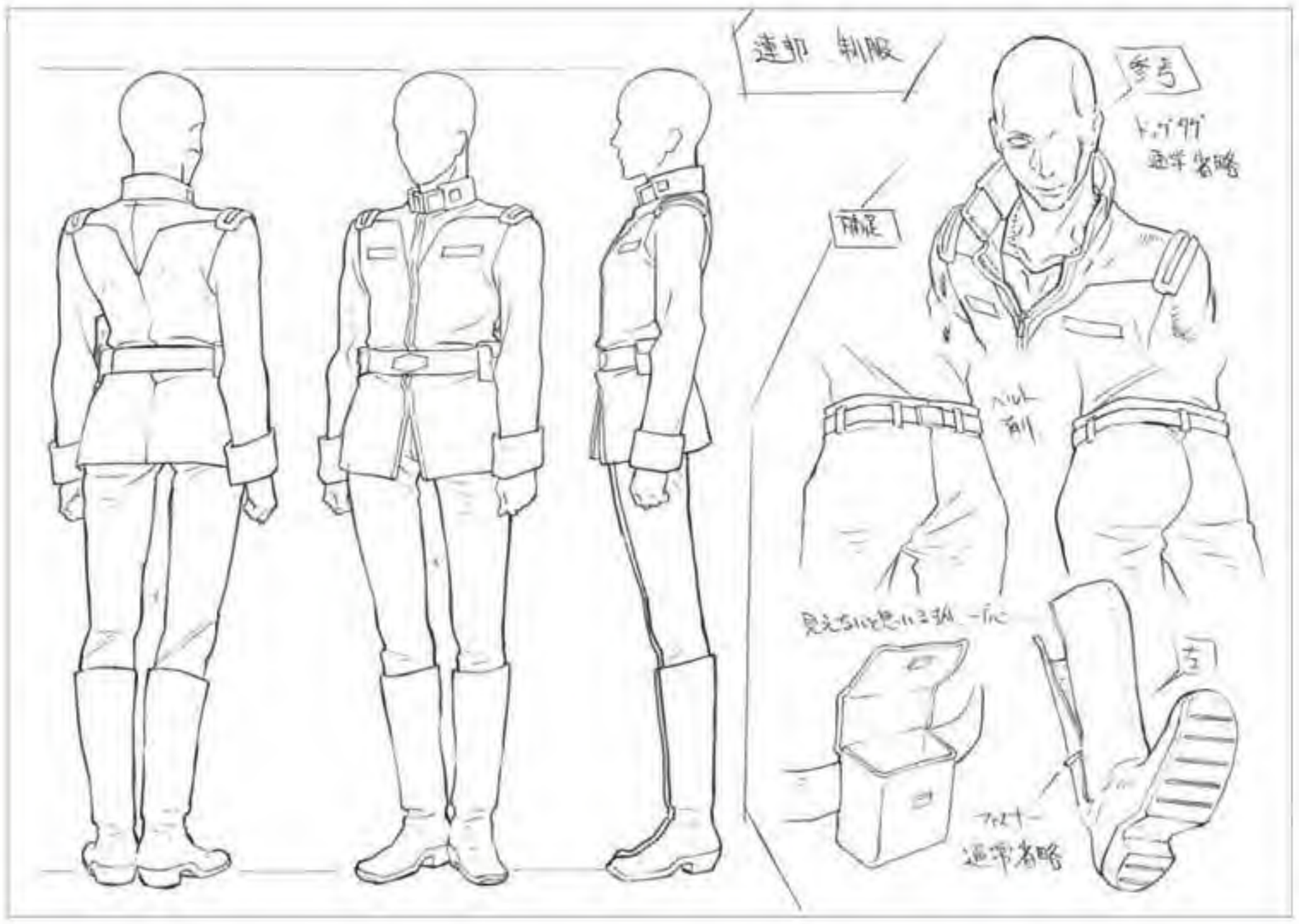





## ノーマルスーツ

クローディアらブリッジクルーと、メカニックなどが着用する重装宇宙服。安全性に重きを置いたタイプだが、関節部に蛇腹構造を採用し、動きやすさも考慮してある






## 制服

連邦軍のスタンダードな軍服。襟章の付いた胸元を開いてラフに着こなす者も多い。ムーア同胞団の制服は、所属する連邦宇宙軍の標準タイプに準じたものを採用していた



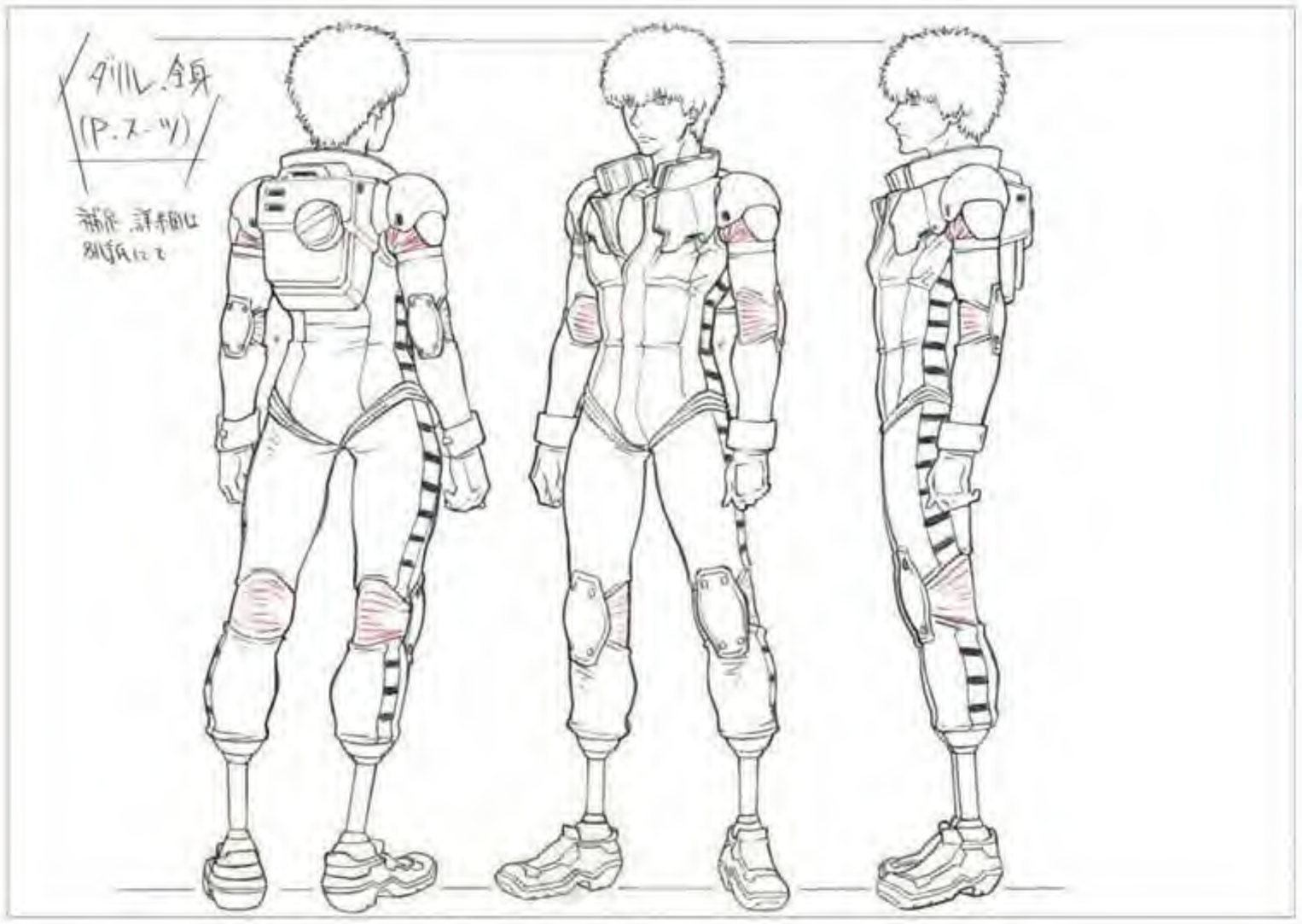

## ダリル・ローレンツ

ジオン公国軍のモビルスーツパイロット。幼い頃からポップスを好み、コックピットにラジオを持ち込んで聴いている。

一般兵で赴いた戦場で両足を失い、義肢のモビルスーツパイロットが集うリビング・デッド師団へと配属された。狙撃部隊に所属する傍ら、カーラ・ミッチャム教授が研究するリユース・P・デバイスの実験にも協力している。

ミノフスキー粒子の戦闘濃度散布状況下でも、デブリマップを駆使して敵の軌道を正確に予測することで着実に戦果を上げ、エーススナイパーの頭角を現わす。そんな中、連邦軍ムーア同胞団のイオ・フレミングと邂逅。ガンダムを駆るイオを倒すため、リユース・P・デバイスに対応したサイコ・ザクに搭乗し、雌雄を決する。だが、相容れない相手と考えていたイオから、戦争を悪夢と呪いながらも、その戦いの中でしか生きていけない同類だと突きつけられて愕然とするのだった……。






## パイロットスーツ

ダリル仕様のパイロットスーツ。公国軍のスタンダードな軽装宇宙服だが、脚部は義足に合わせて短く加工されている。普段、胸元は開いて楽にしていることが多い

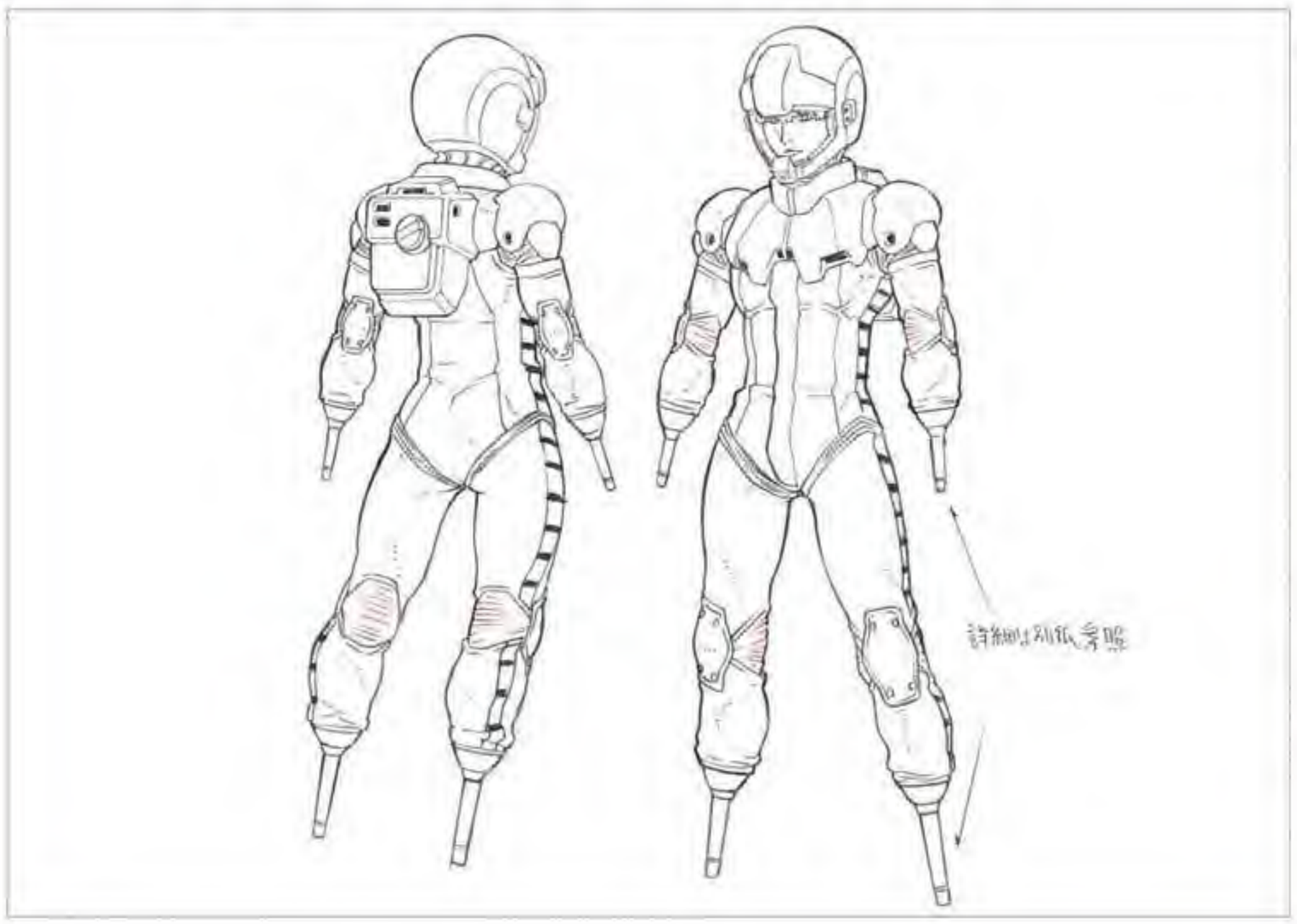




## 制服

標準的な軍服だが、ボトムはパイロットスーツ同様に丈を短くそろえられている。階級は曹長だったが、サイコ・ザクのパイロットに選ばれたことで少尉に進級している





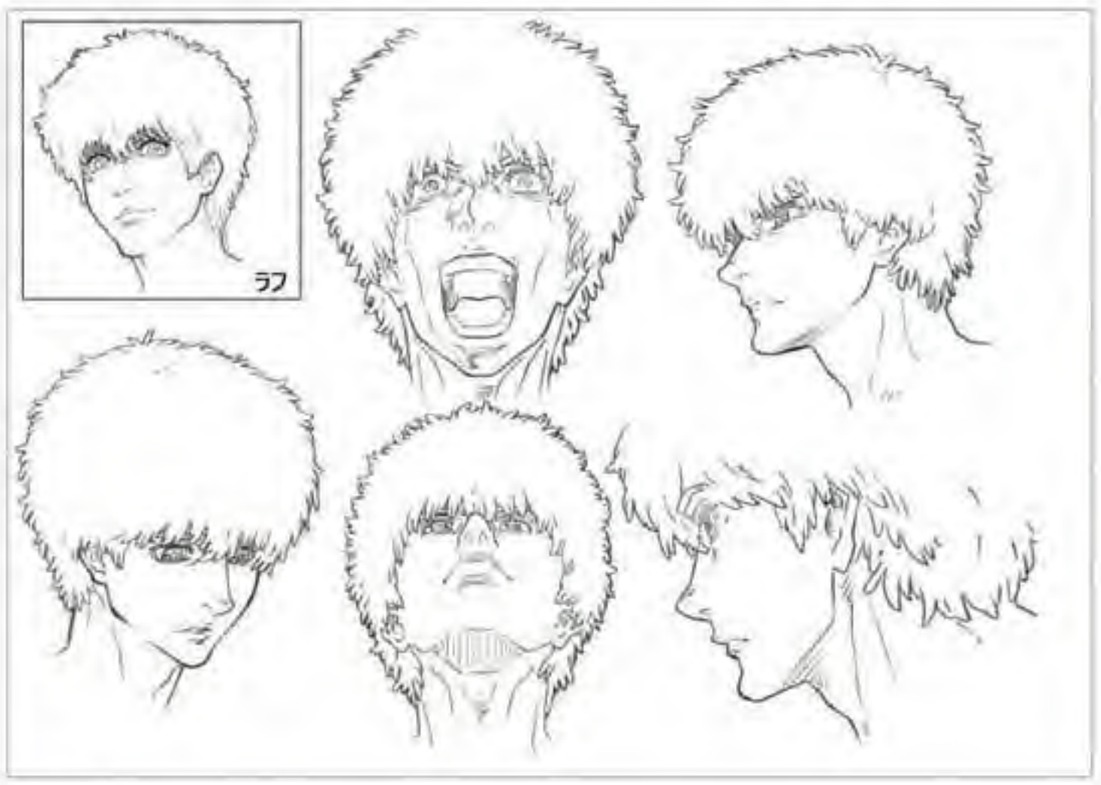

## 義手義足

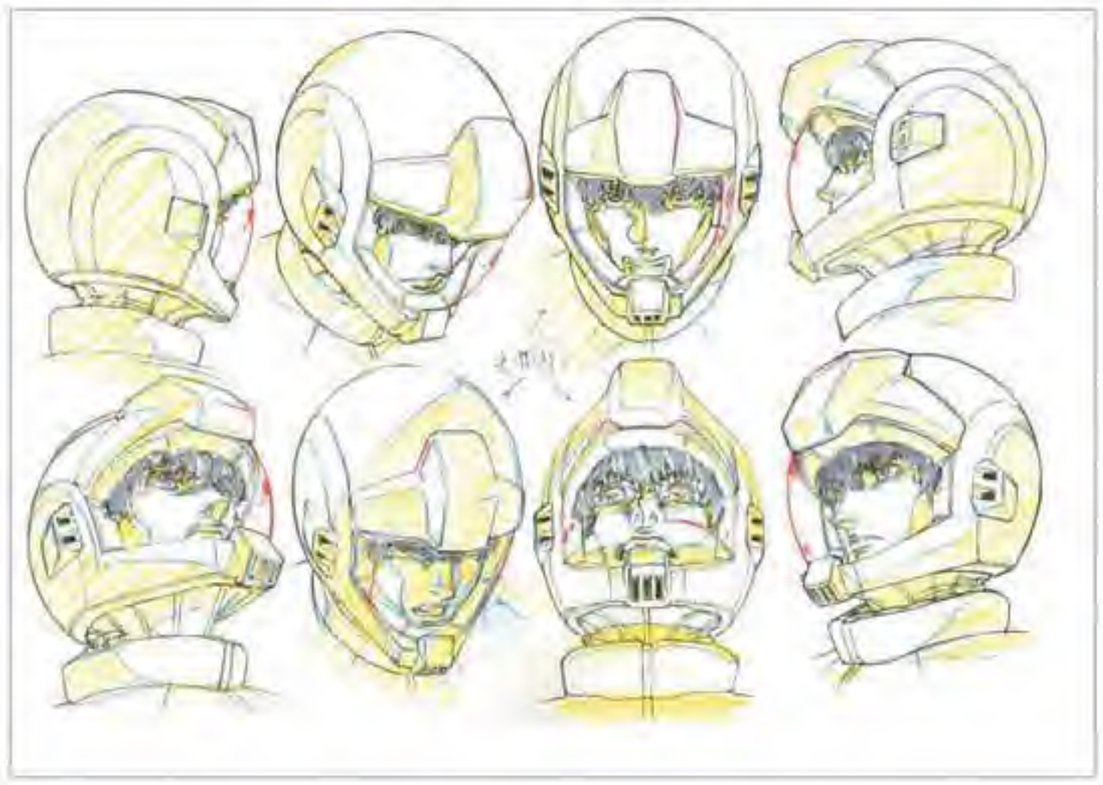
サイコ・ザクに乗るため両手足を義肢にした姿。イオの攻撃で左手を失ったのち、リユース・P・デバイスと四肢の神経接続を行うため右手も手術で切除している









## 表情

無気力にも見える物静かな青年だが、胸の内には激情を秘めていることがわかる。特にヘルメットをかぶった表情は、戦闘において感情をむき出しにした顔が多い



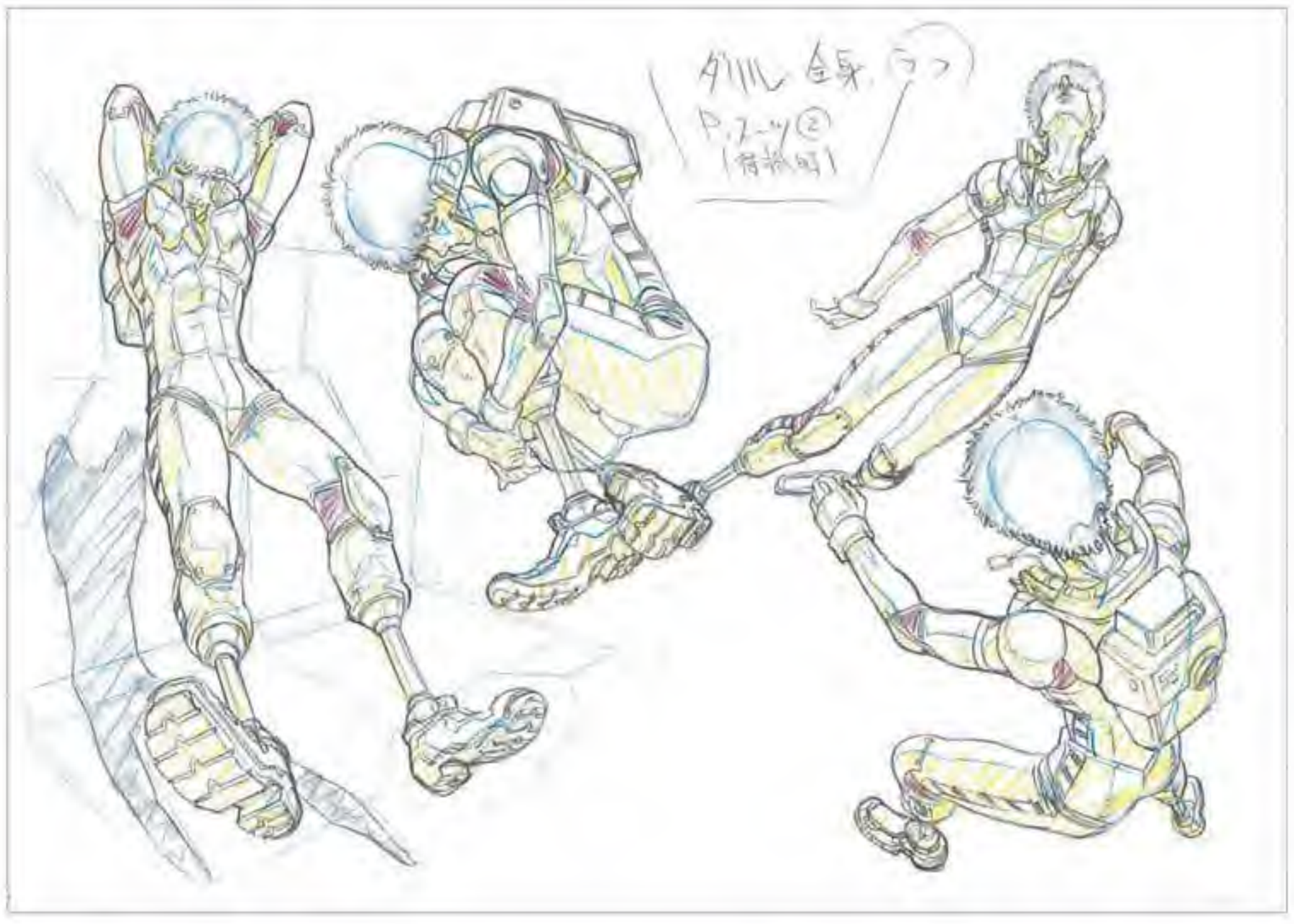

## 少年時

活発で明るい少年だったことを窺わせる一枚。カモメと一緒に海辺を駆ける姿が劇中で回想されており、地球の風景と子供時代はダリルにとって平和の象徴と言える









## ポーズ集

パースの付いた浮遊感あるポーズの数々。パイロットスーツは待機時のくつろいだ様子が描かれている。制服時は袖をまくらない着方で、普段見せないようなしぐさや表情が見られる





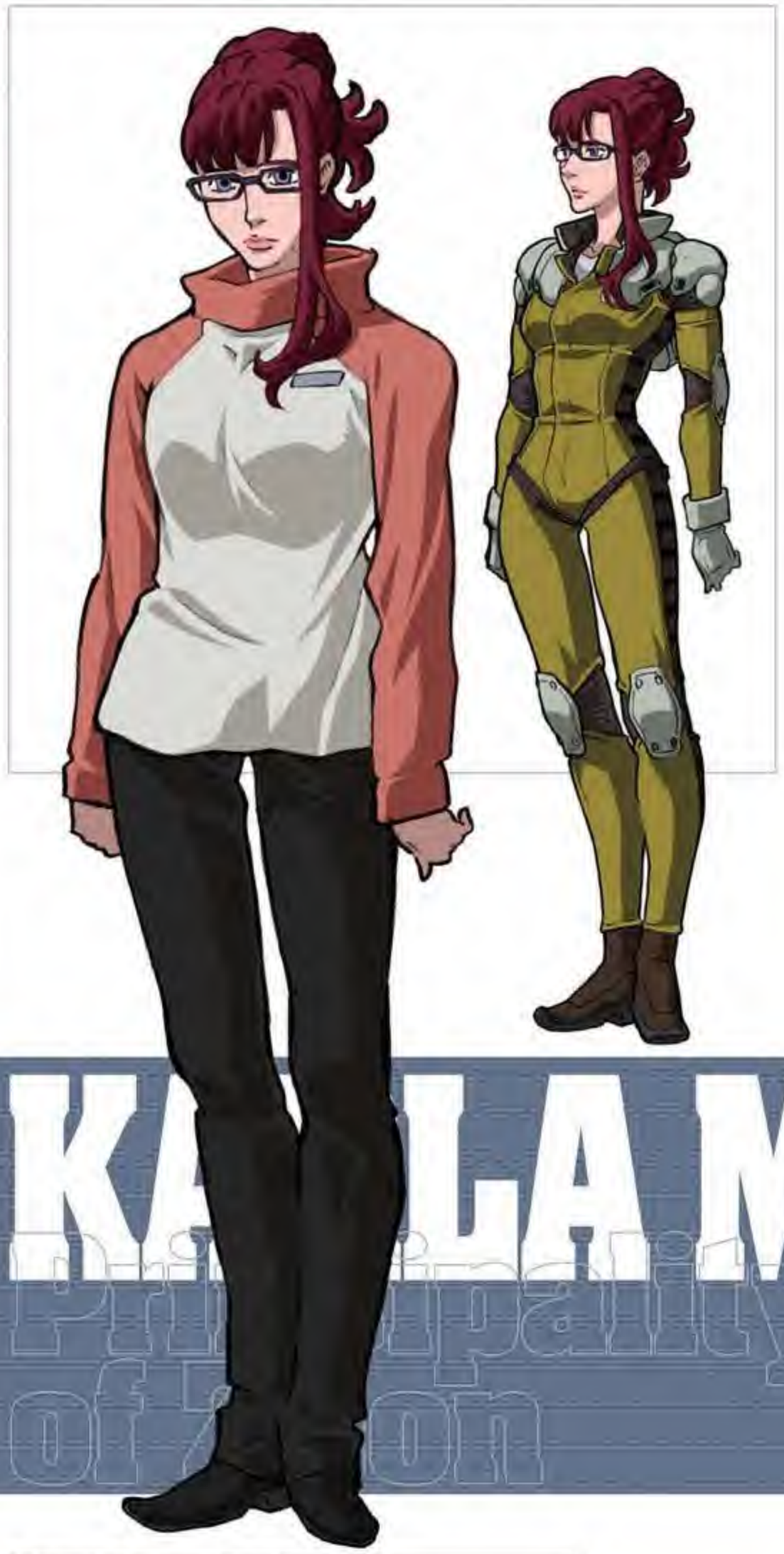















Principality of Zeon

KARLA MITCHUM

# KARLA MITCHUM

Principality of Zeon

## カーラ・ミッチャム

義肢の研究を生業とする女性教授。歴史家の父が思想犯として投獄されており、助命と引き換えにリユース・P・デバイスの研究に従事している。そのためリビング・デッド師団に従軍し、負傷兵に対する義肢の施術も担う。狙撃部隊のフーバー・アイスラとは恋仲で、彼の命を奪ったイオ・フレミングへの復讐をダリル・ローレンツに託した。

ガンダムに対抗するため実験機の投入が決まり、神経接続のためダリルの右手切断を強いられる。信念のため公国に抗い続けた父と違い、自分は軍の言いなりになったことを後悔してダリルに罪を告白する。だがダリルは責めず、逆に理不尽な現実に立ち向かおうと勇気付けられ、自分の意思で師団の仲間と殉じることを決意。連邦軍を巻き添えに自爆を試みるが、敵兵コーネリアス・カカの説得に心を動かされる。しかし、その直後に仲間がビーム・サーベルに焼かれたことで欺かれたと感じ、張り詰めていた精神が崩壊してしまう。









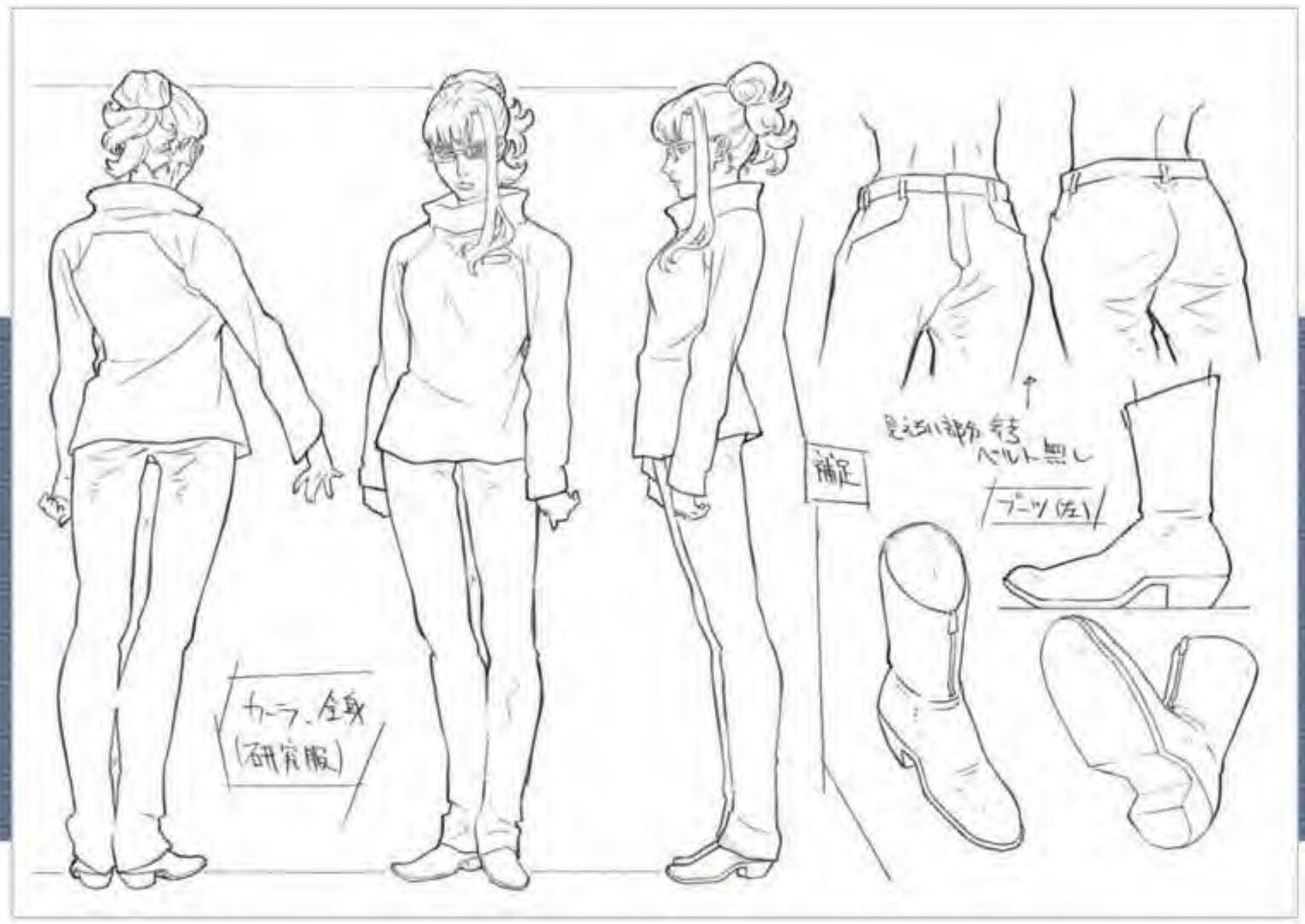






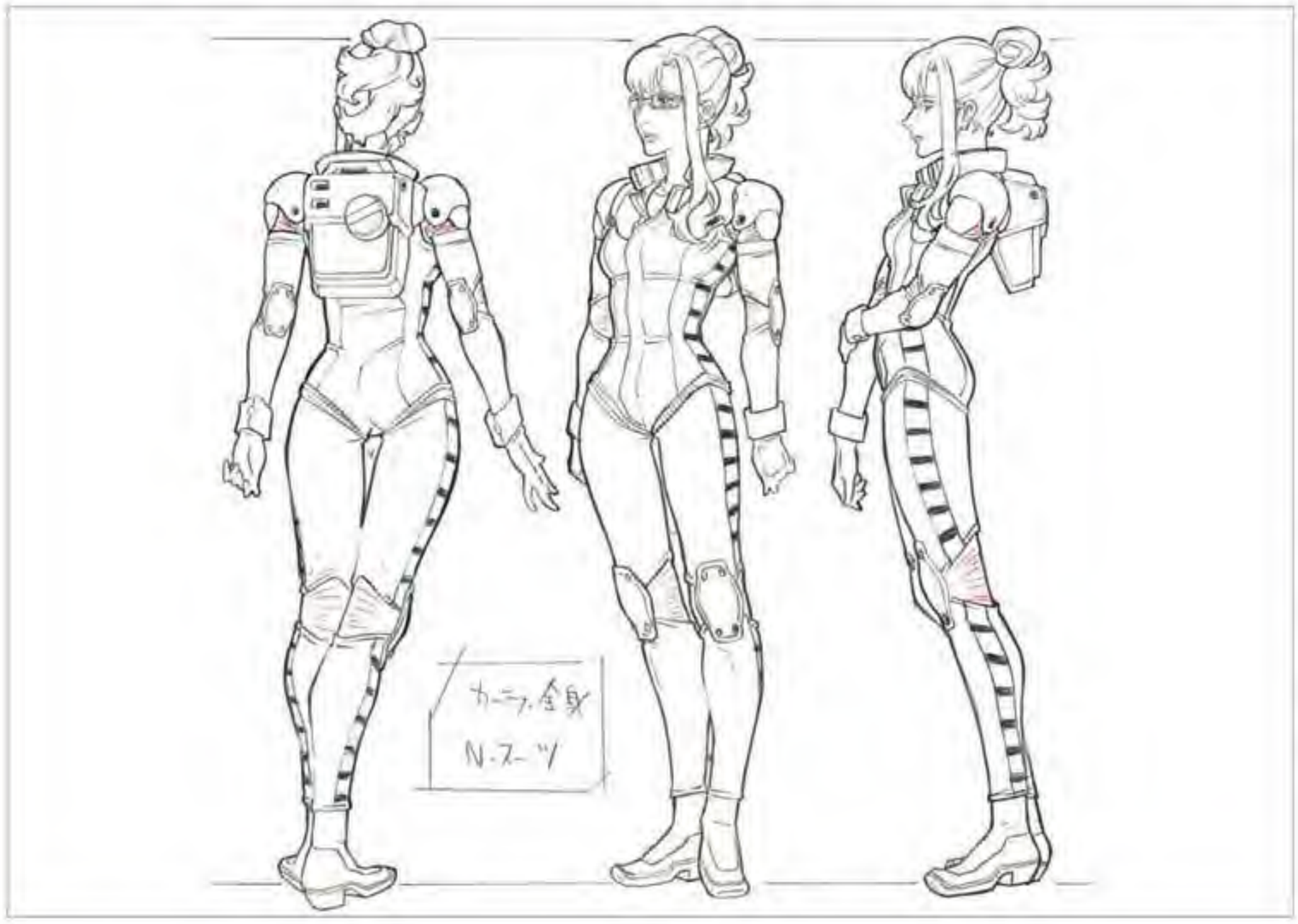

## 表情

野暮ったい眼鏡と後ろにアップでまとめた髪により、堅い印象。激しい表情は少なく普段は寂しげな顔が多い。髪をまとめていたシュシュは、決戦に赴くダリルの義手に贈られた




## 研究服

普段は研究班専用に用意された服装で研究に従事している。動きやすい軽装で足元はブーツを履く。なお、師団の兵士たちからは「教授(せんせい)」と呼ばれていた




## ノーマルスーツ

公国軍の標準的な軽装宇宙服。師団はサンダーボルト宙域の死守を命じられたことから、決戦に備えてカーラも研究服ではなくノーマルスーツを着用して戦いに臨んだ












Principality of Zeon

J.J. SEXTON

# J.J. SEXTON

Principality of Zeon

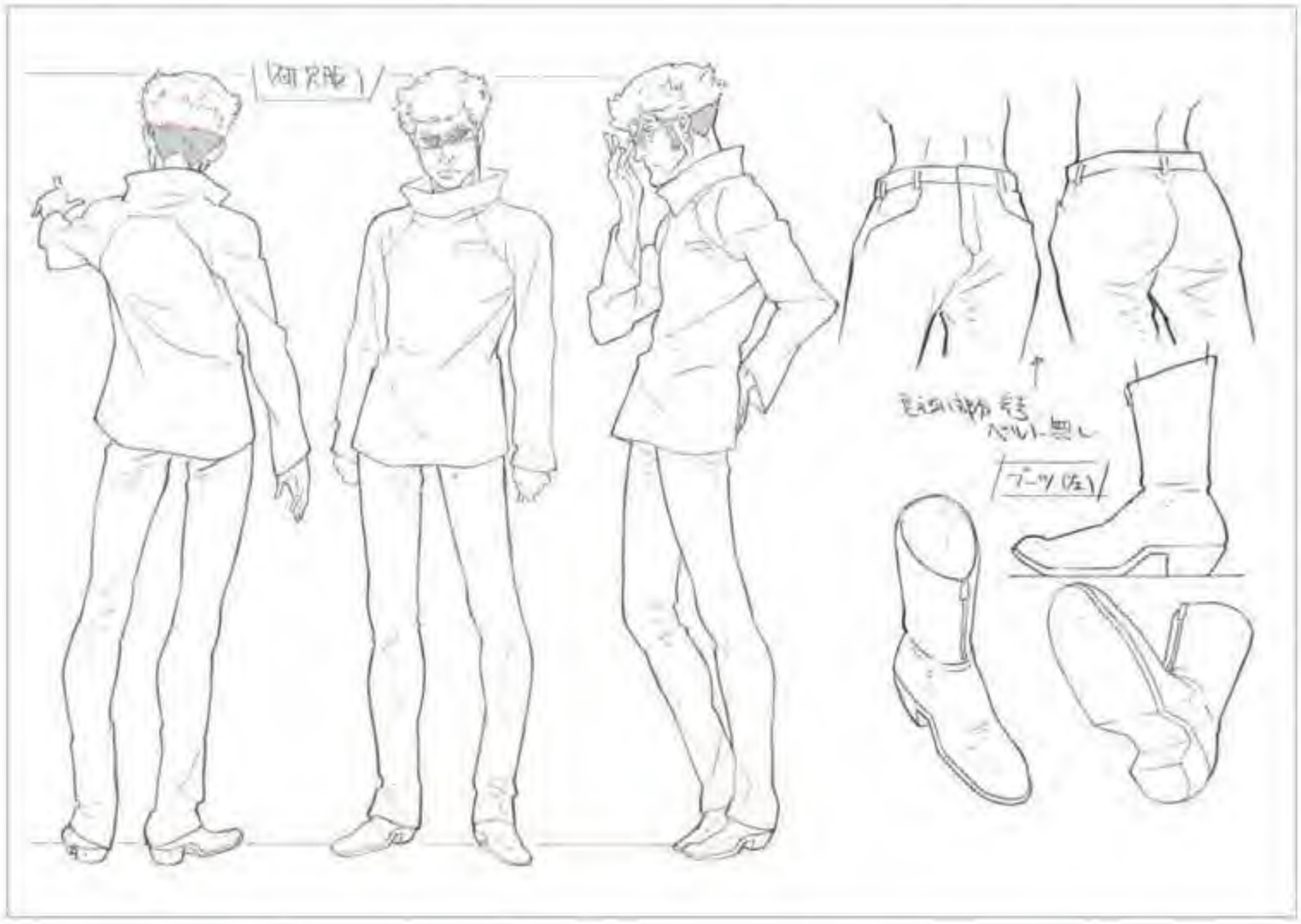
## J·J·セクストン

ジオン科学アカデミーの会員。リビング・デッド師団の母艦ドライドフィッシュに科学班として所属し、リユース・P・デバイスの研究開発に従事するカーラ・ミッチャム教授の助手を務める。その傍らカーラの内情（投獄されている父の命を盾に、意に沿わぬ研究を強いられていること）を理解しており、監視者としての密命も受けていた。

師団の兵士をモルモットと見ており、戦死したフーバー・アイスラに対して弔いよりも義手からデータを回収することを優先する。また、玉砕覚悟でサンダーボルト宙域の死守命令が下された際は自己保身を第一に考え、ガンダムに対抗できるリユース・P・デバイスの実験機の投入を進言。実験機は四肢の神経接続が必要であったことから、ダリル・ローレンツの無事だった右手の切断をカーラに強要する。その後、艦と共に殉じようとするカーラに脱出を促すも断られ、研究成果を持ち脱出カプセルで逃げ出した。

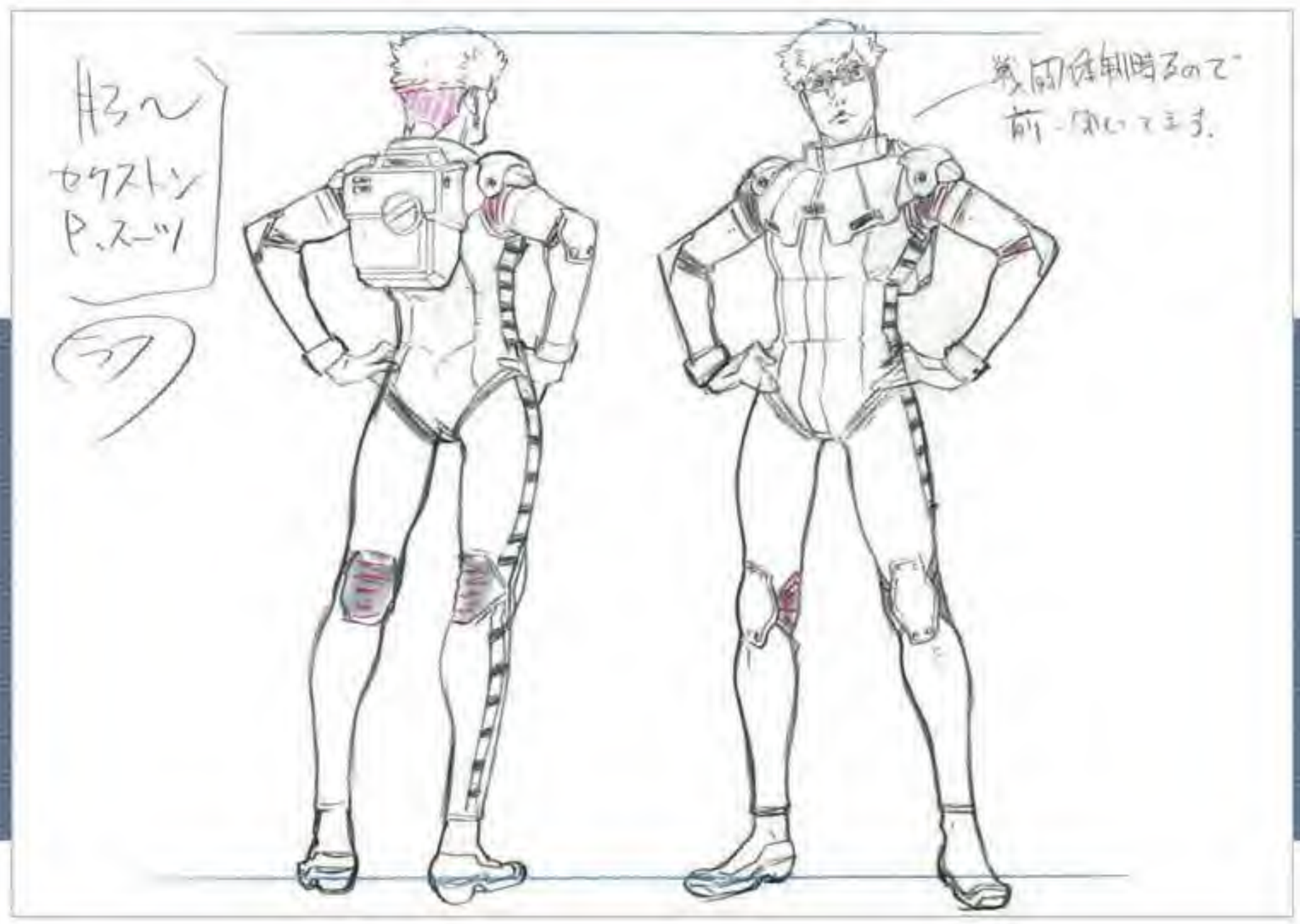






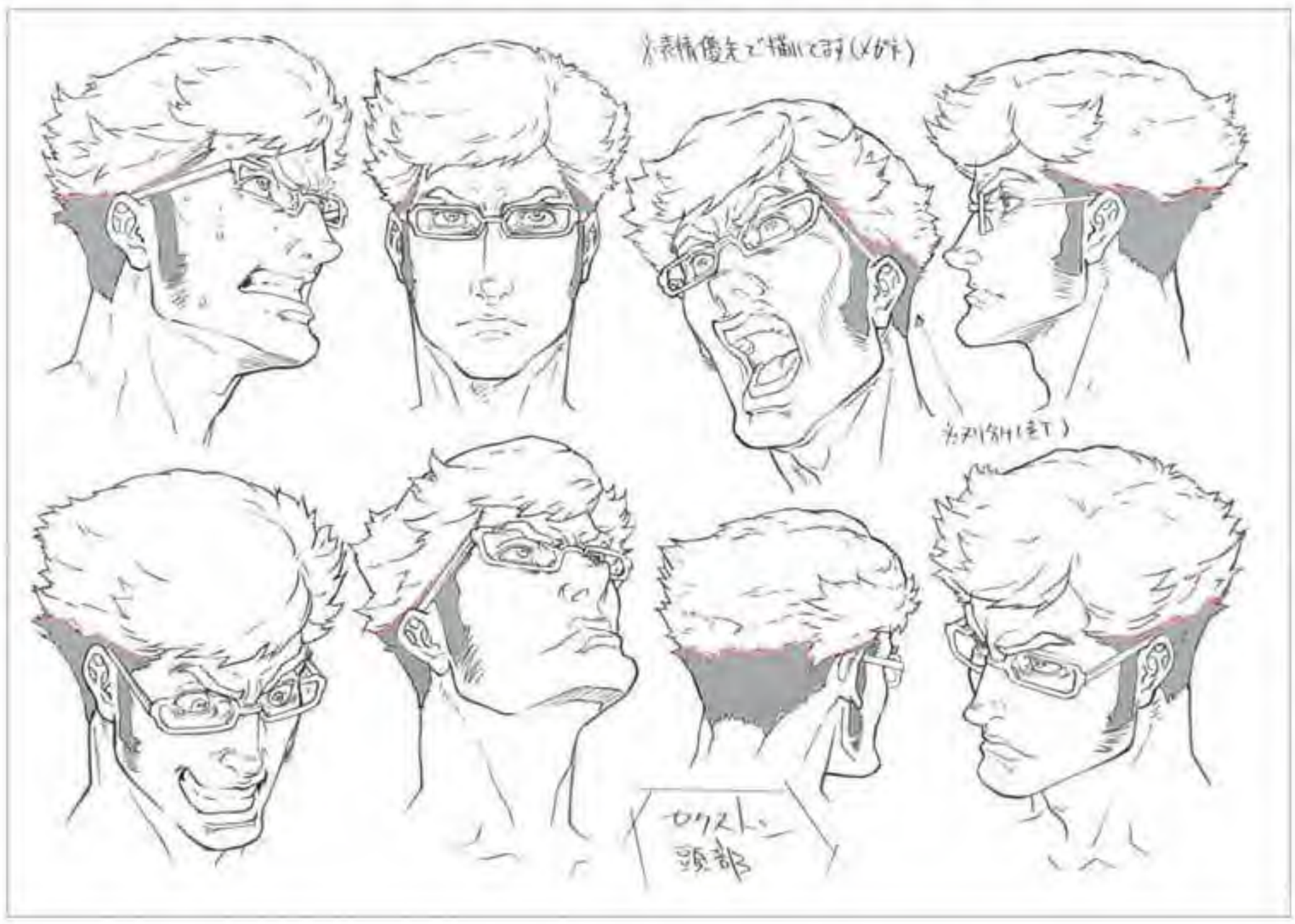

## 研究服

幅広な襟が特徴の上着と足にフィットしたズボン姿。カーラと同じデザインだが、男性研究員の上着の色は緑系（女性は赤系）が使われている。気取ったしぐさが多い



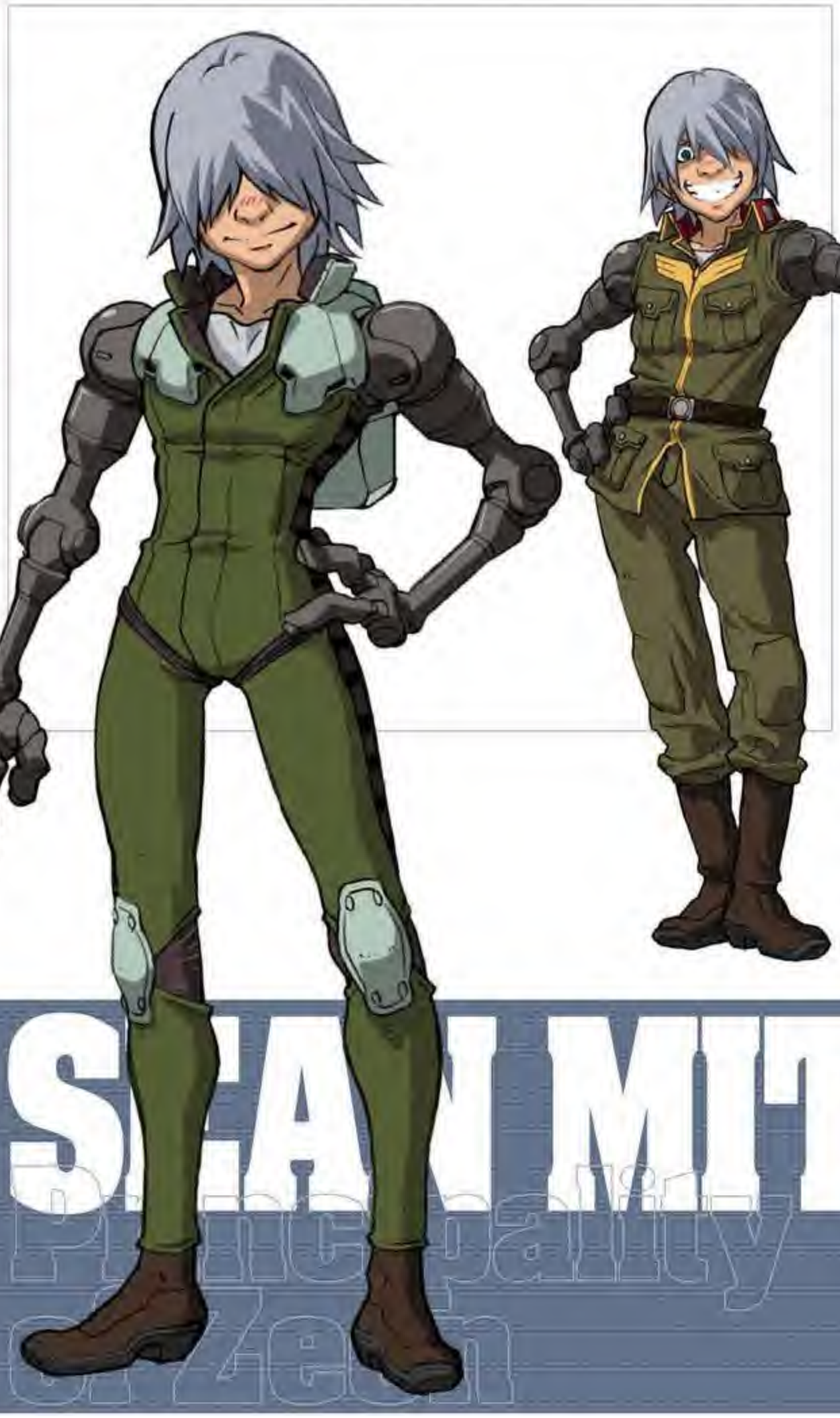

## ノーマルスーツ

サイコ・ザクの実戦投入後は軽装宇宙服を着用し、脱出のため行動。負傷兵の脱出に協力するフリをして押しのけ、自分が脱出カプセルに乗り込んだ




## 表情

エリート然とした風貌だが、ひと皮むけば利己的な性格で、感情をむき出しにした表情も描かれている。自己保身のためなら他者を犠牲にすることも厭わない






# SEAN MITADERA

Principality of Zeon

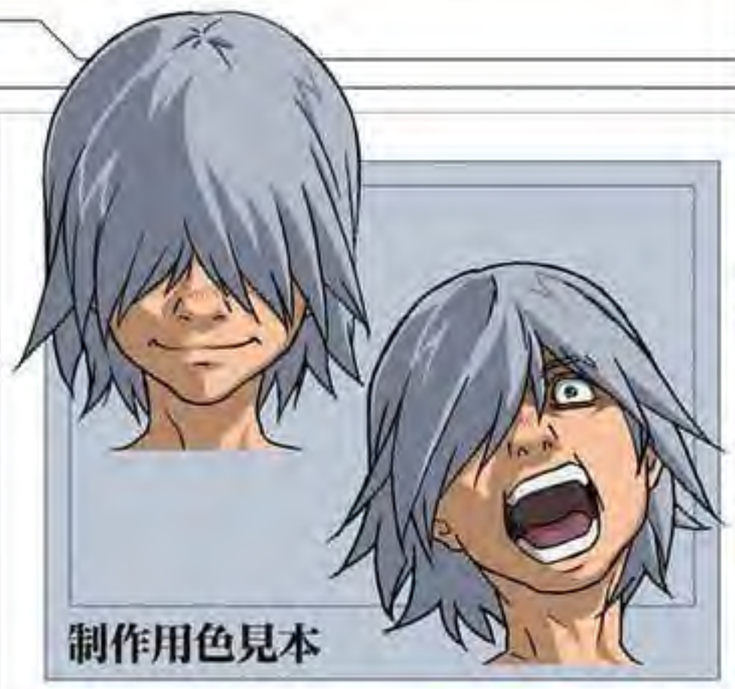
## ショーン・ミタデラ

公国軍のリビング・デッド師団に所属するモビルスーツパイロット。乗機はザクII。

両腕の肩口から下が義手に代替されているが、腕を鳴らすしぐさを見せるなど、器用に使いこなしていることがわかる。

フーバー・アイスラらのいるモビルスーツ小隊の一員で、師団にとって最大の敵となるイオ・フレミングと最初の遭遇を果たしたひとりである。フーバーが射殺された際は軽いパニックを起こしており、奪われたリック・ドムを狙撃できるか問うたフィッシャー・ネスに、撃たれて事切れているフーバーの心配をしていた。仲間想いであり、奇跡的に発見できたフーバーの遺体を本国の遺族に返したいと、データ収集をまっさきに考える研究班のJ・J・セクストンに対して真っ先に訴えている。

フルアーマー・ガンダムとの戦闘で最初の標的にされて被弾。身動きできなくなるが、ダリル・ローレンツに接近するための盾に使われ、その後に行方不明となった。

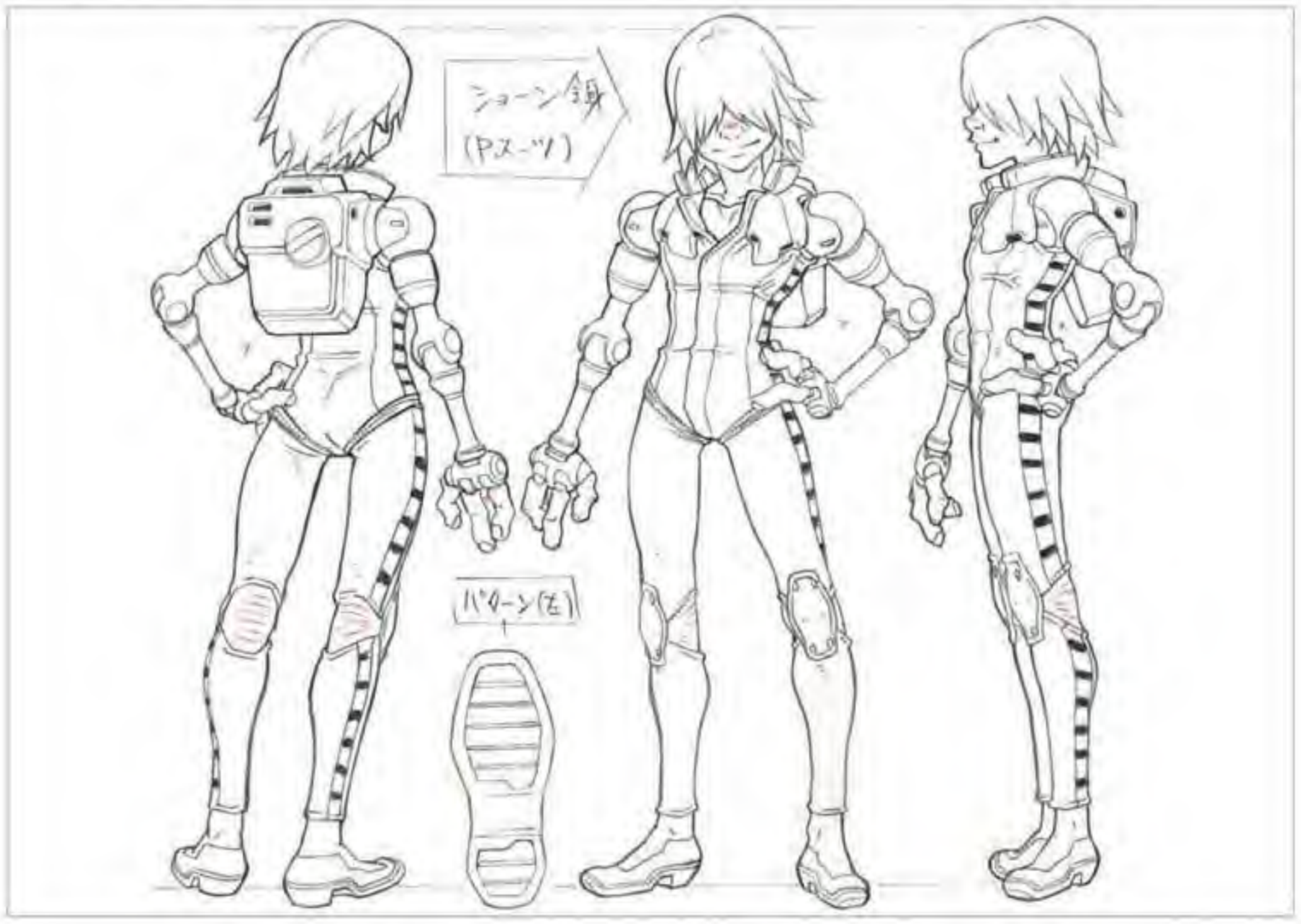






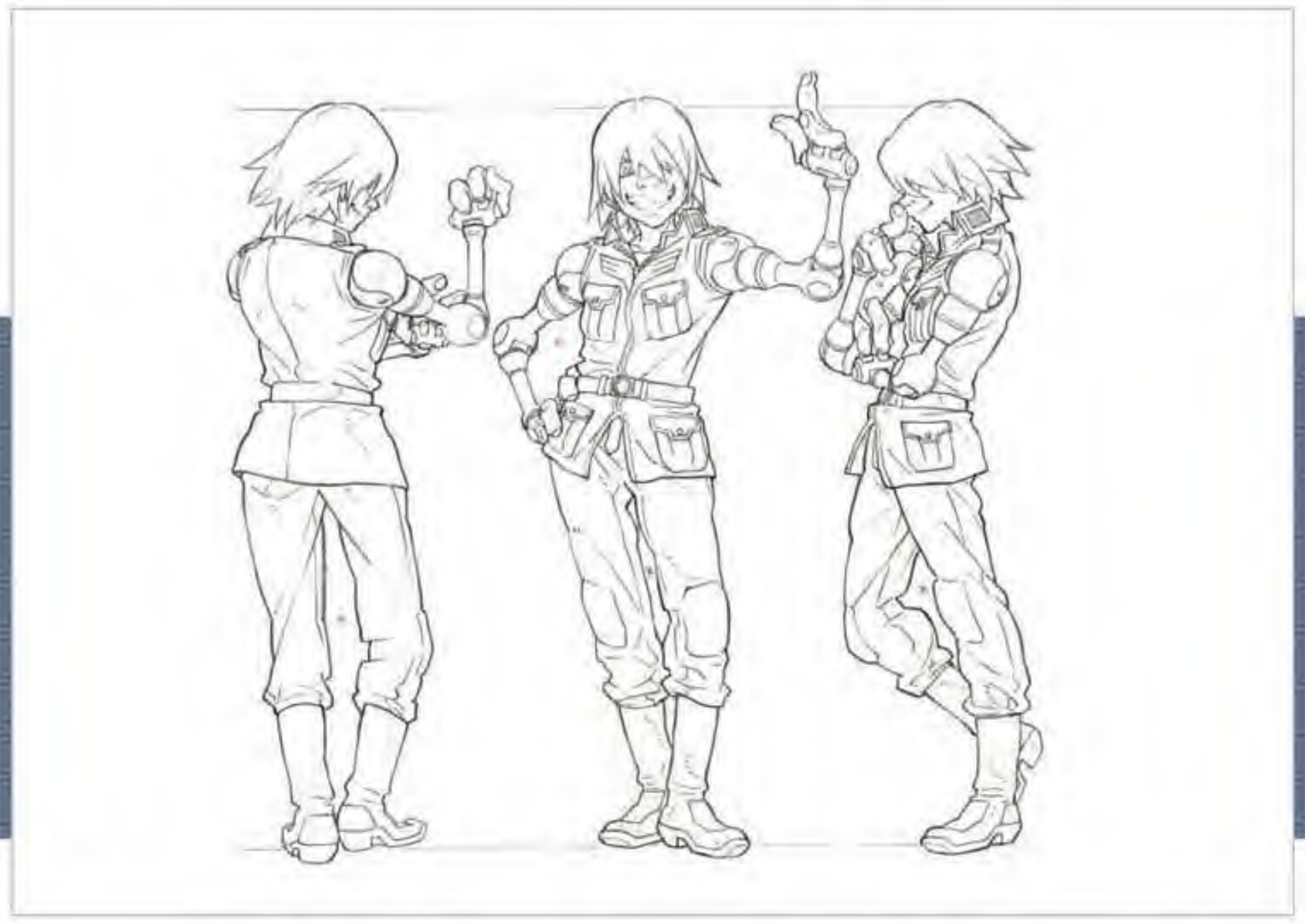




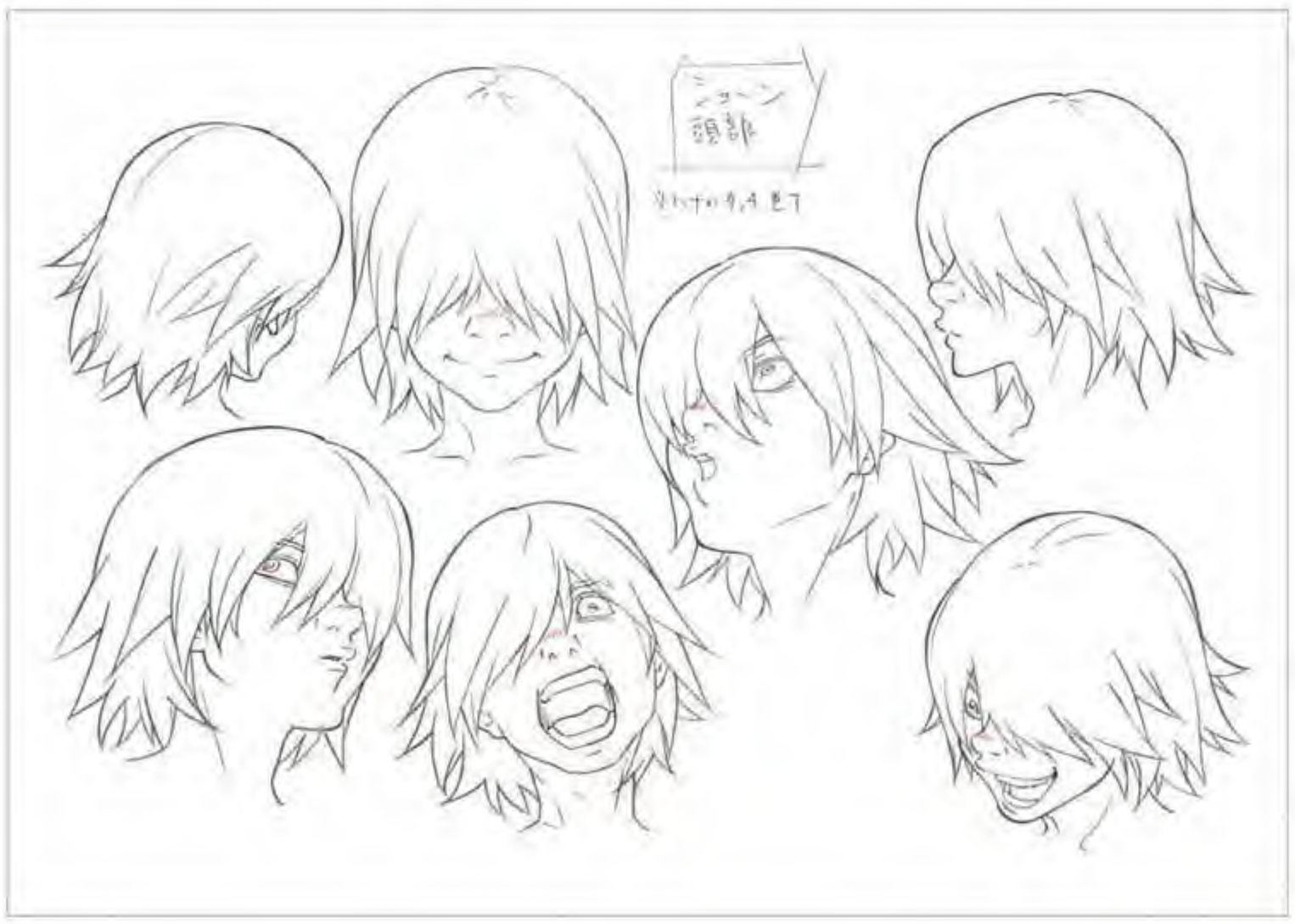

## パイロットスーツ

基本は公国軍のパイロットスーツだが、ショーン用に加工されている。肩口から義手となっているため、本来備わっている蛇腹状関節部からパイロットスーツの両袖はない



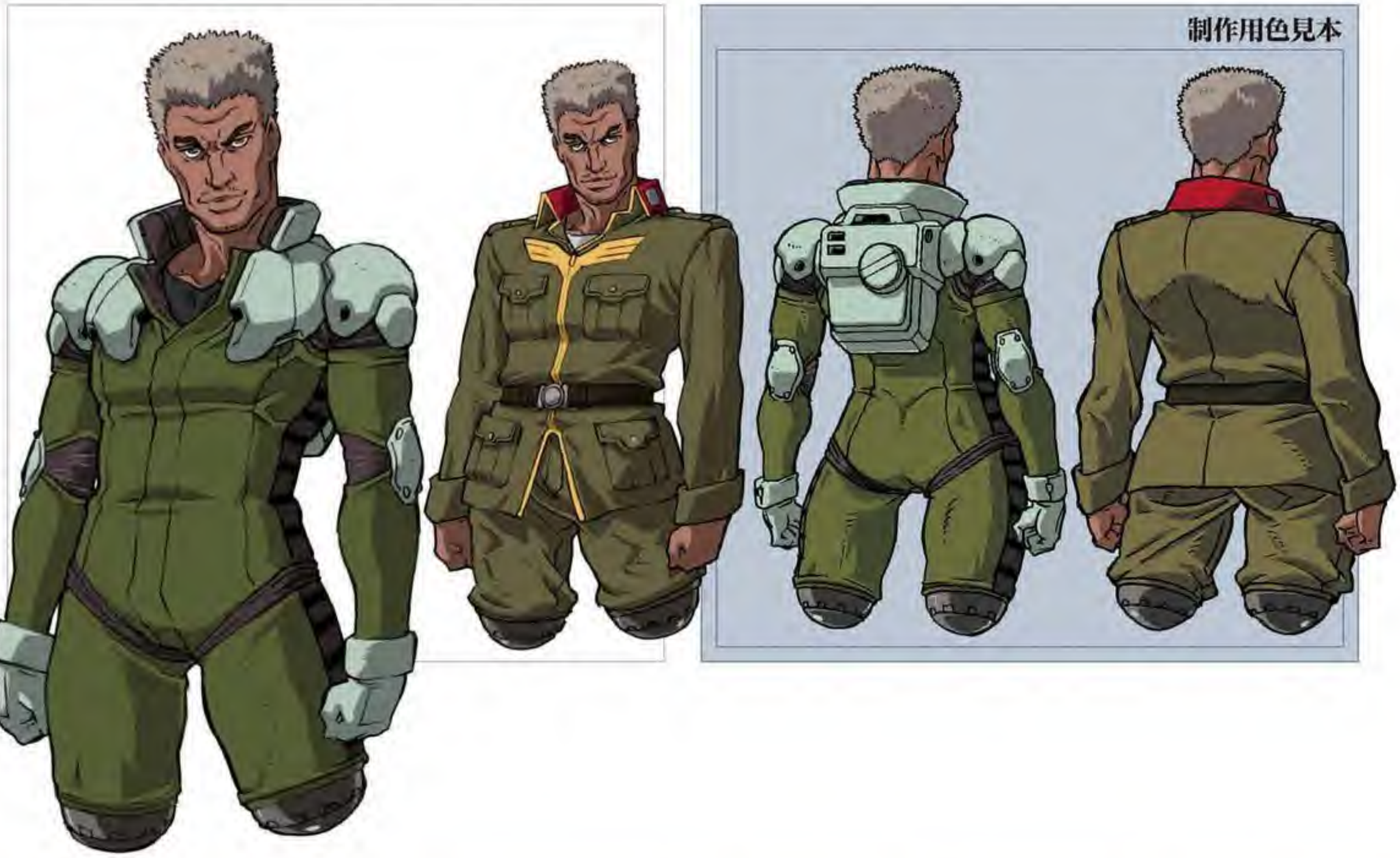
## 制服

パイロットスーツと同じように、両袖が切り落とされたショーン仕様の軍服。ショーンの陽気さが表われたポージングで描かれている。階級は曹長




## 表情

目元を覆うほどに長い前髪が特長。物怖じせず、覚悟を持って戦場に臨んでいる。イオに盾にされた際は自分の身を省みずに撃つよう叫んでいる




# FISHER NESS
## Principality of Zeon

### フィッシャー・ネス

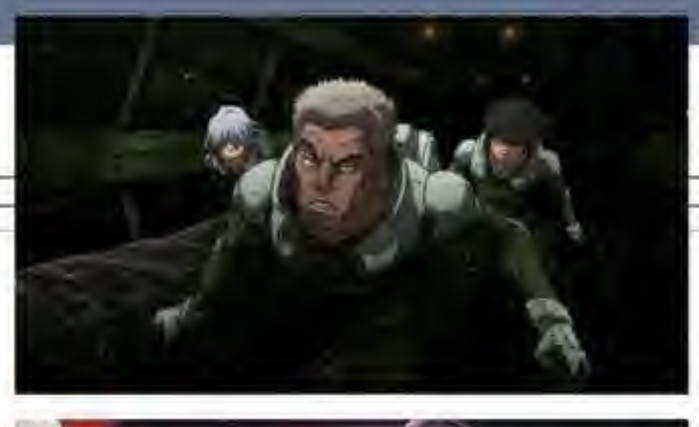
公国軍のリビング・デッド師団に所属するモビルスーツパイロット。乗機はリック・ドム。両足の腿の途中から脚を失っているものの、歩行するための義足は付けていない。

ダリル・ローレンツが所属する狙撃チームの一員で、ショーン・ミタデラと一緒にイオ・フレミングと初めて対面したひとりである。

ダリルと一緒にサンダーボルト宙域での激戦で生き残っており、悪運が強い。フルアーマー・ガンダムとの戦闘で機体の両脚を切断され身動きできなくなるが、イオのターゲットがダリルに向いたことから見逃され、無事に帰還する。決戦の際は戦友キース・マイヤーズと共に、連邦軍ムーア同胞団の少年兵部隊に決死の覚悟で切り込むが、生き残ってセイレーン機動艦隊に救援を求めた。その判断がダリルら生き残りの師団を救うこととなった。

サイコ・ザクに乗るため無事な右手を切断したダリルに感謝し、負担を背負わせてしまったことに涙をこぼす情に厚い男である。

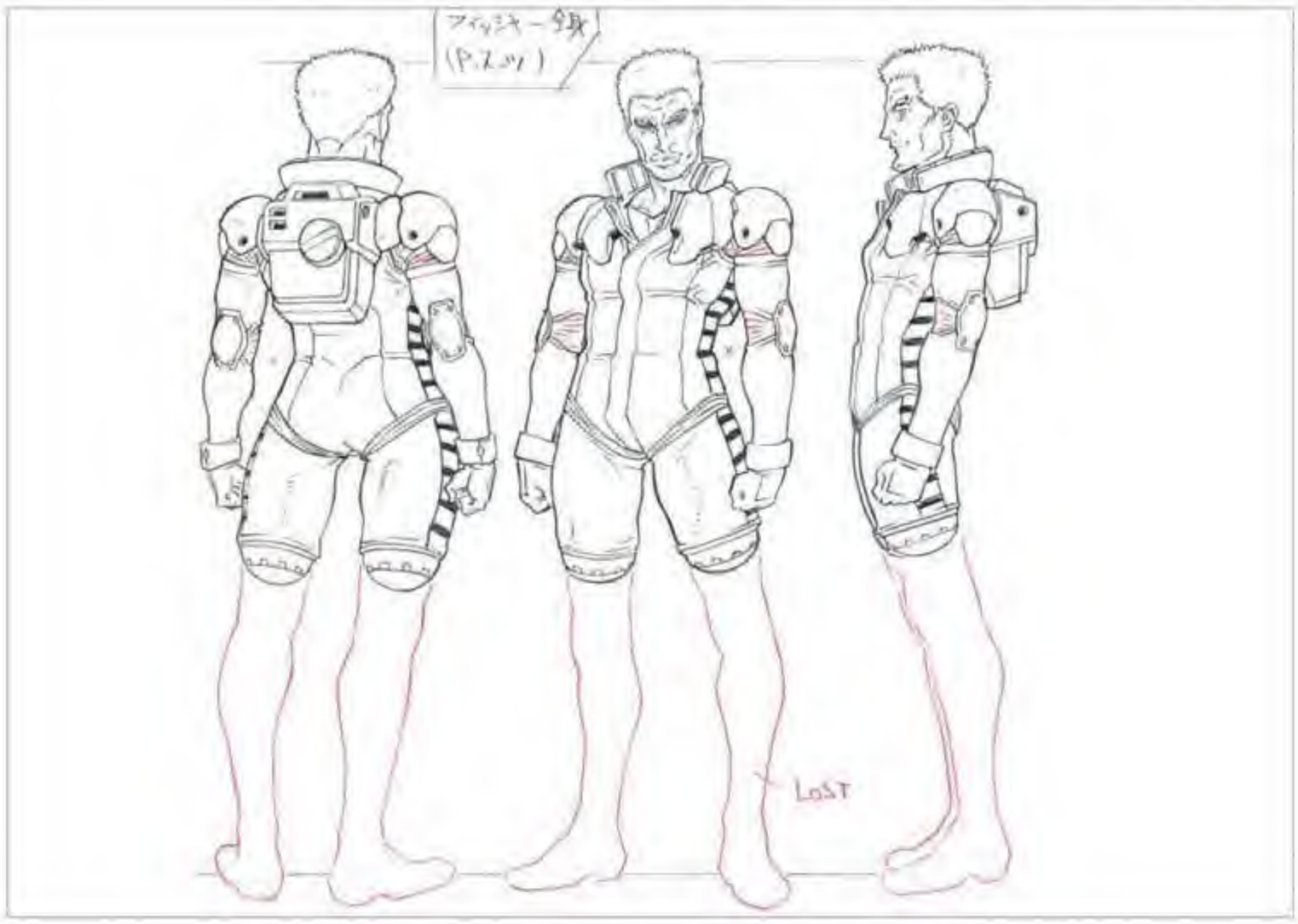

制作用色見本





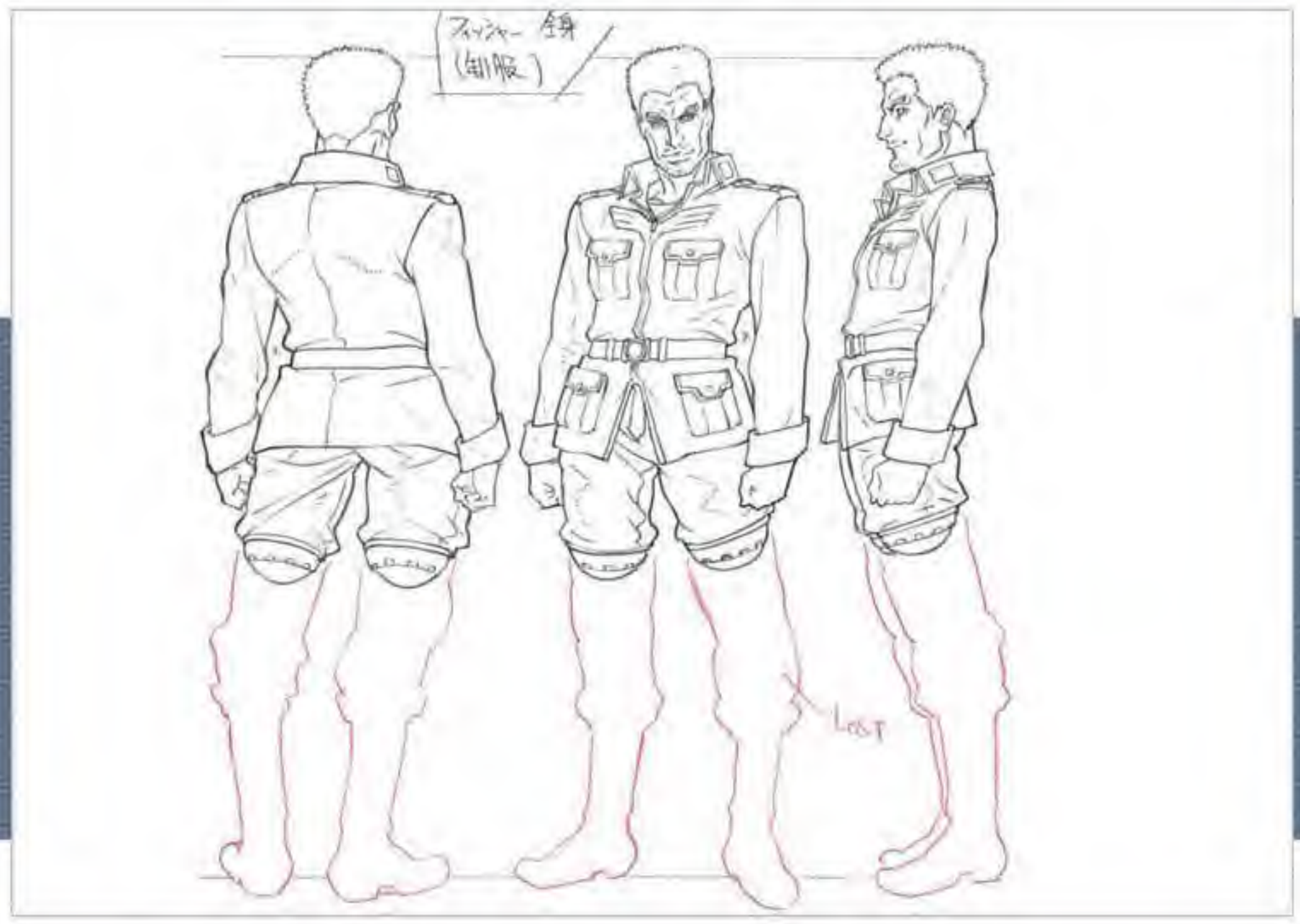






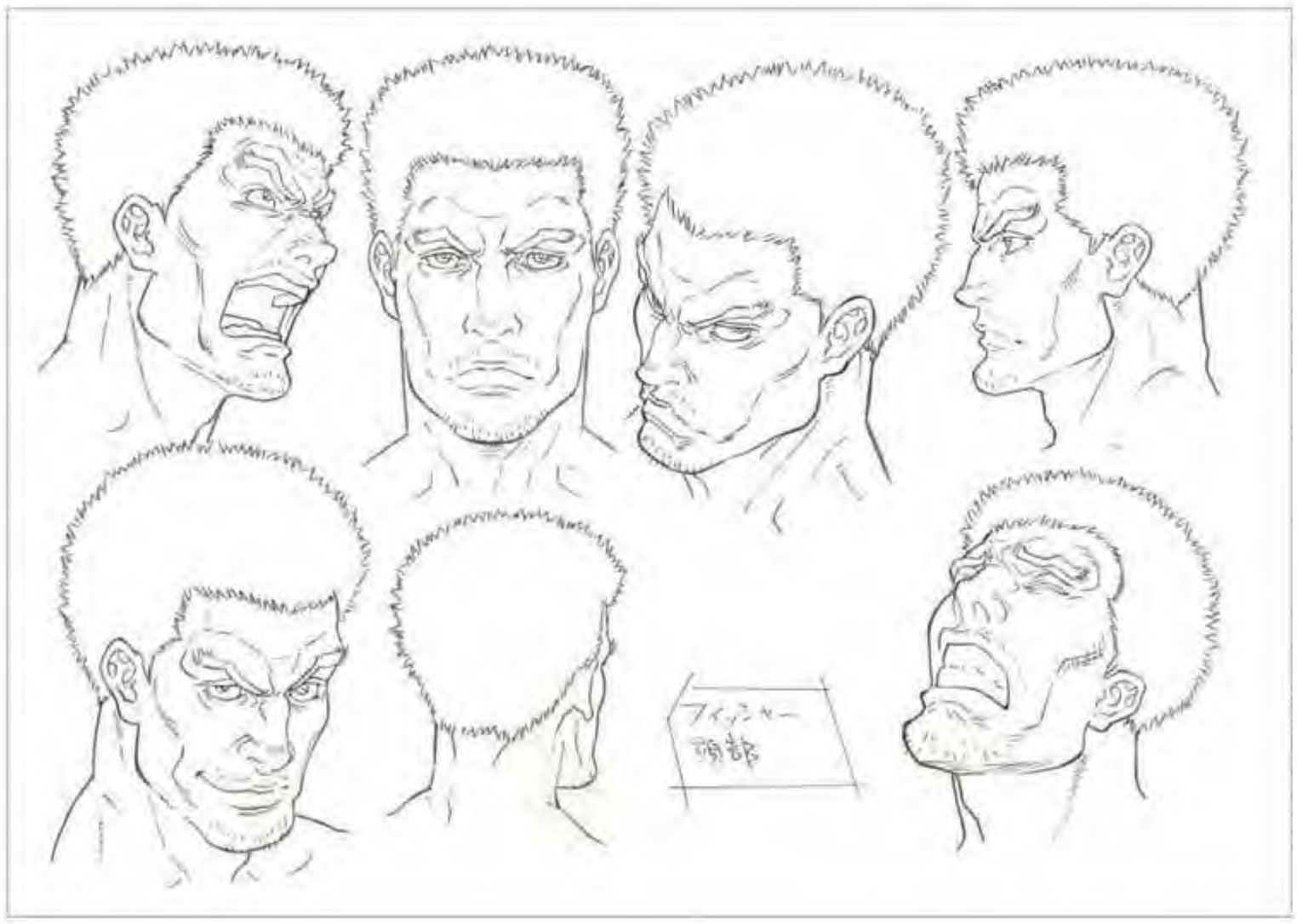

## パイロットスーツ

スタンダードな公国軍パイロットスーツだが、制服と同じように両脚はフィッシャーに合わせて加工されている。普段は胸元を開けて楽な着こなしで過ごす




## 制服

普段着用している公国の軍服。上着は標準的なタイプを着ているが、失った両脚に合わせてズボンの丈は短く調整されたフィッシャー用である。階級は曹長



## 表情

不敵な面構えをしており凄みのある表情も見せるが、情に厚い性格。自分たちをモルモットとしか思っていないJ・J・セクストンを快く思っていない



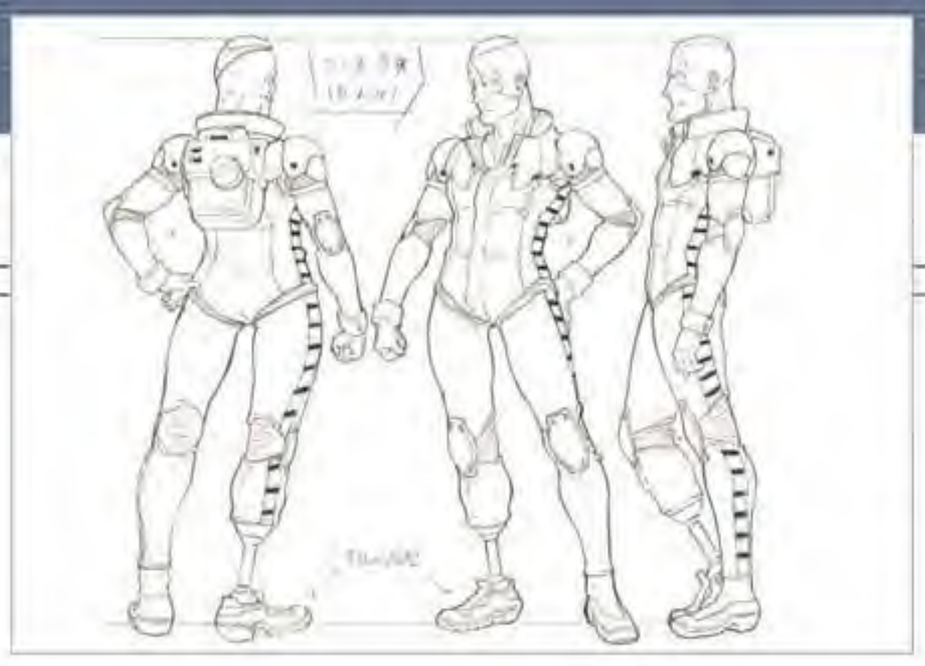



# KEITH MEYERS

Principality of Zeon

## キース・マイヤーズ

公国軍のリビング・デッド師団に所属するモビルスーツパイロットで、ダリルの狙撃チームの一員。乗機はザクⅡ。フルアーマー・ガンダム出撃の陽動任務を受けたビーハイヴの少年兵モビルスーツ部隊に対して、フィッシャーと迎撃する。その際に敵部隊を「まるでバースデーケーキだ」と語り、所詮は数だけだと看破。不意打ちをしかけて編隊を崩す。だが、混乱から立ち直った学生部隊の集中砲火を浴びて散る。最期に思い浮かべたのは、祖母の手作りリンゴタルトであった。





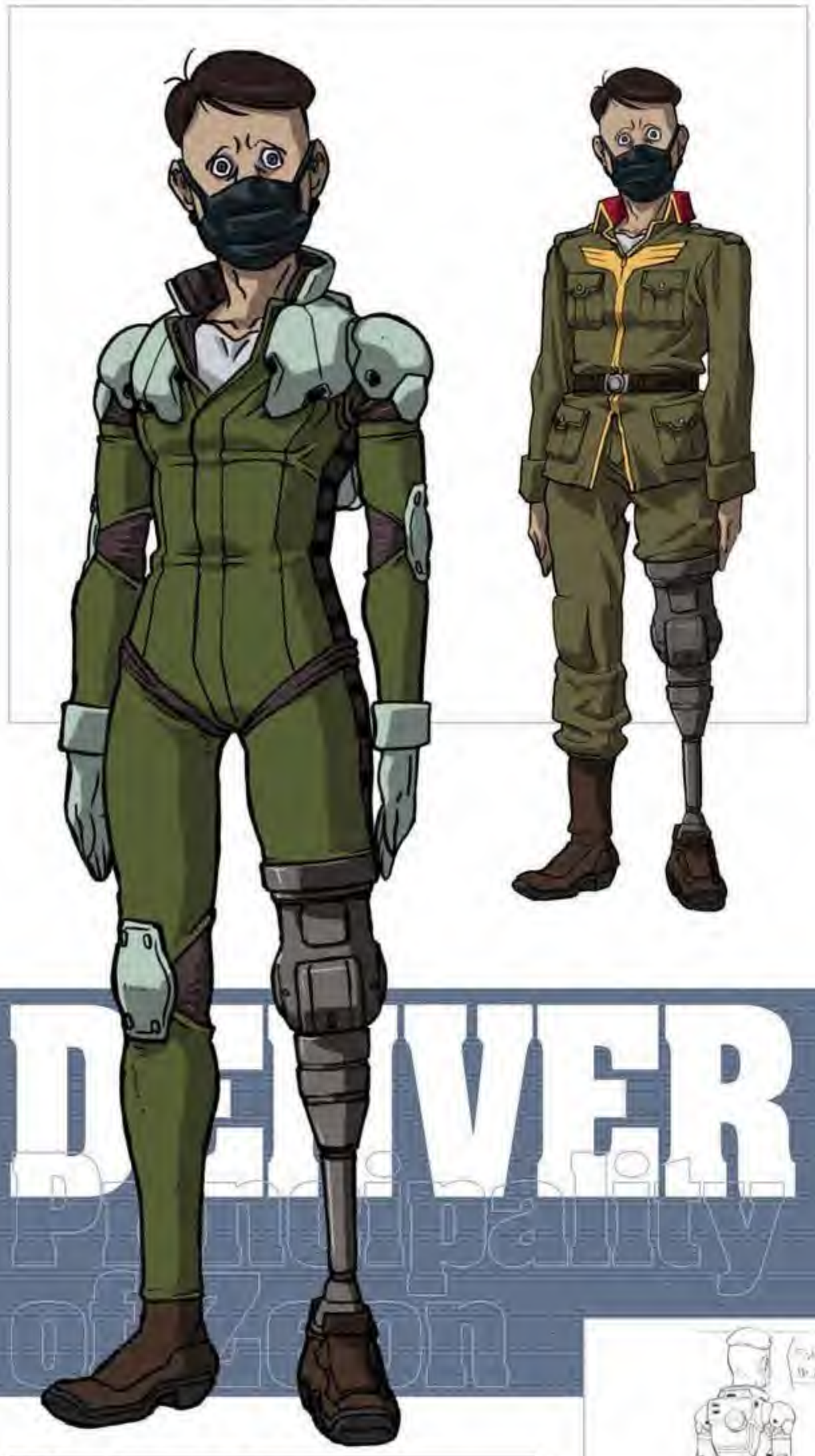
### パイロットスーツ

右足のすねから下は義足となっており、ダリルと同じタイプを使用。歴戦の兵士を思わせる厳つい容姿をしている

### 制服

左目に眼帯をしている隻眼の軍人で、階級は曹長。一見コワモテだが仲間想いで、右手を切り落としてまでサイコ・ザクに搭乗したダリルを仲間のフィッシャーと気遣う








# DENVER ROCHE

Principality of Zeon

## デンバー・ローチ

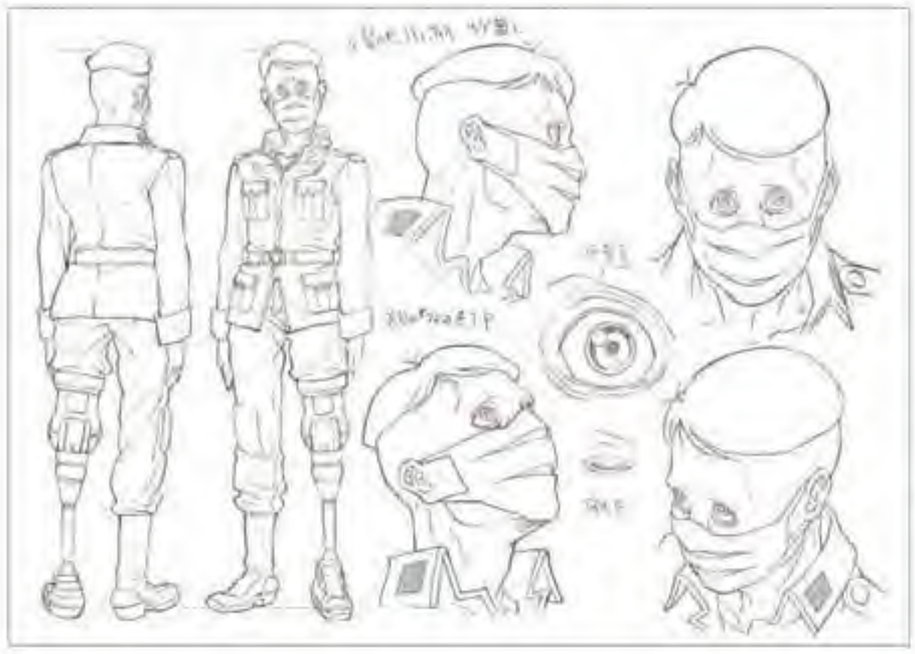
公国軍のリビング・デッド師団に所属するモビルスーツパイロットのひとり。左足の腿から下が義足となっている。フルアーマー・ガンダムの襲撃を受けて、艦橋が破壊されたドライドフィッシュの兵士たちは、侵入してきたムーア同胞団の兵士を巻き添えに自爆を図る。当初はエンジンルームの自爆だったが、失敗した場合に備えたプランBを担う。爆薬庫で義足に隠し持った起爆装置を使うが起爆せずに焦るが、義足に叩きつけてようやく爆発。突入してきた連邦兵を巻き込んで散った。





### パイロットスーツ

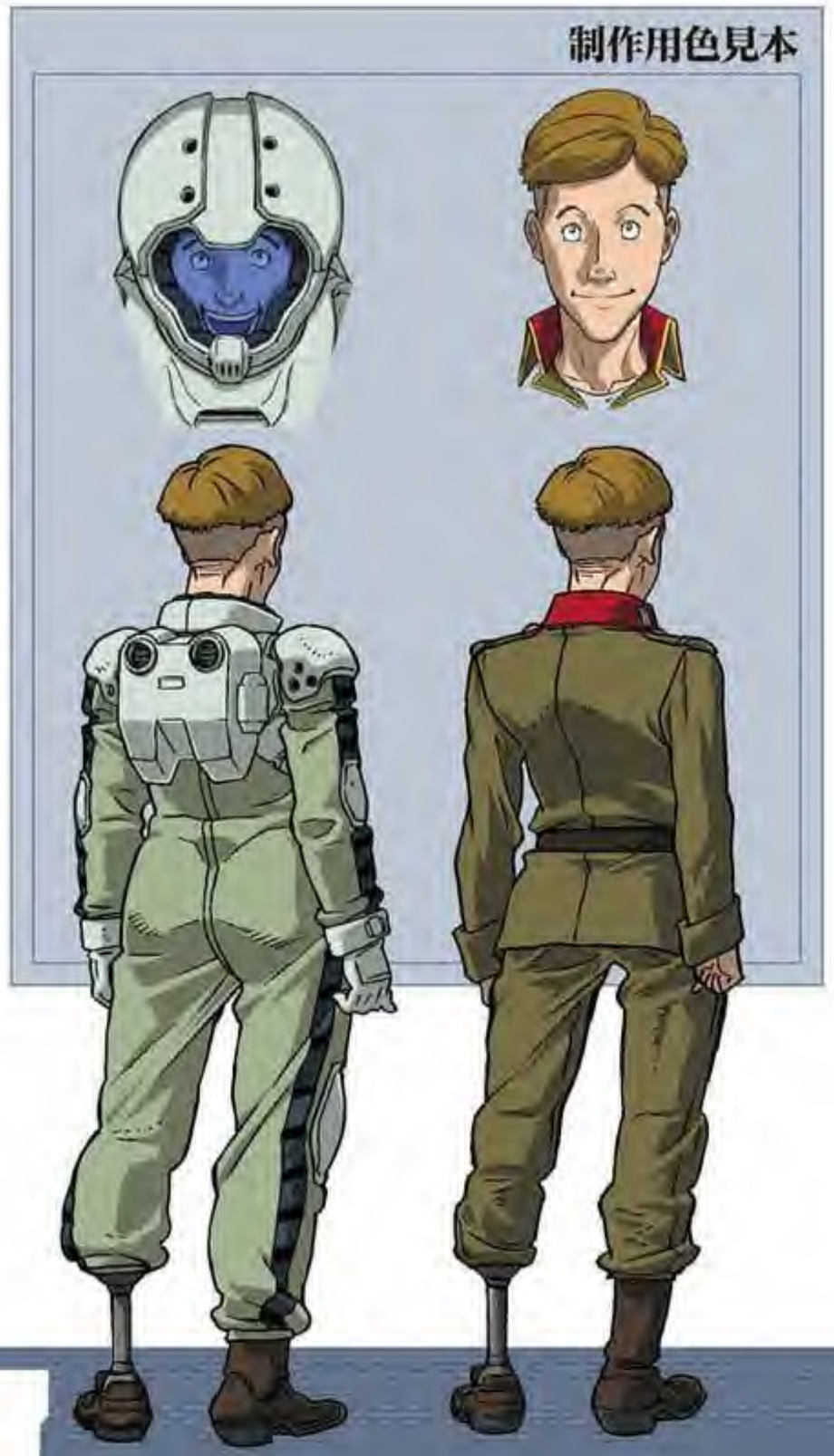
左足の義足に合わせて腿の途中から加工されている軽装宇宙服。足元はダリルら同僚パイロットと同型の靴となっている



### 制服

制服はズボンの左足が義足用に加工されているデンバー用。黒いマスクが特徴で、目の周りにクマがある。階級は曹長



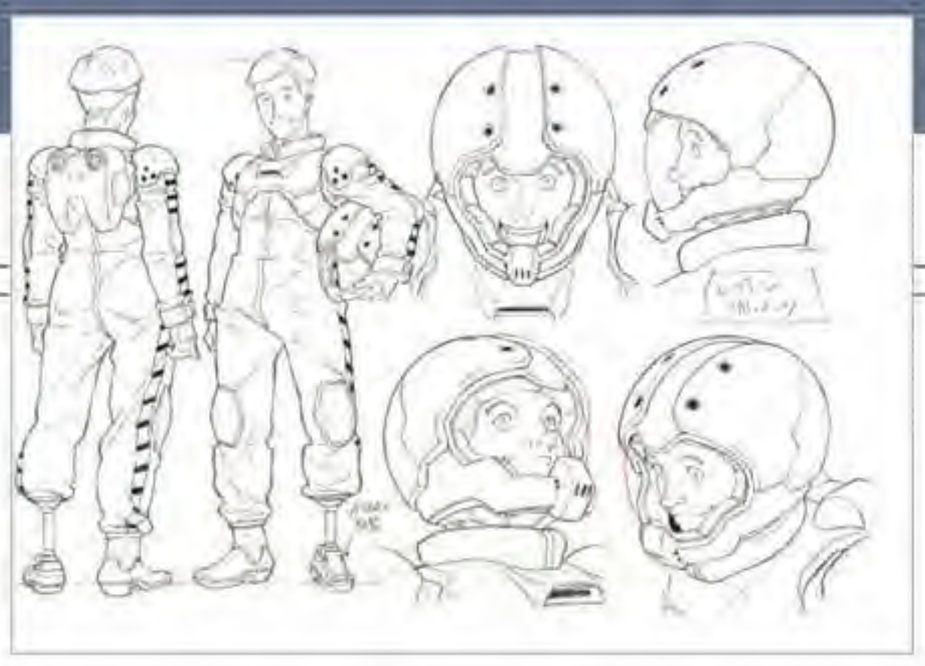



# LAYTON

Principality of Zeon

## レイトン

公国軍のリビング・デッド師団に所属するパイロットのひとり。左足のすねから下が義足となっている。撃墜王であるダリル・ローレンツを尊敬しており、旧ザクでダリルが出撃することに不満を述べていた。普段はガトルで小隊の支援を担う。師団は少ないモビルスーツを数チームで運用しており、交代要員の運送などを行っている。宙域死守の決戦ではダリルの支援でビッグ・ガンの狙撃任務を任され、ビーハイヴに命中直後、ダリルの役に立ったことを喜びながら反撃を受けて命を落とした。



### ノーマルスーツ

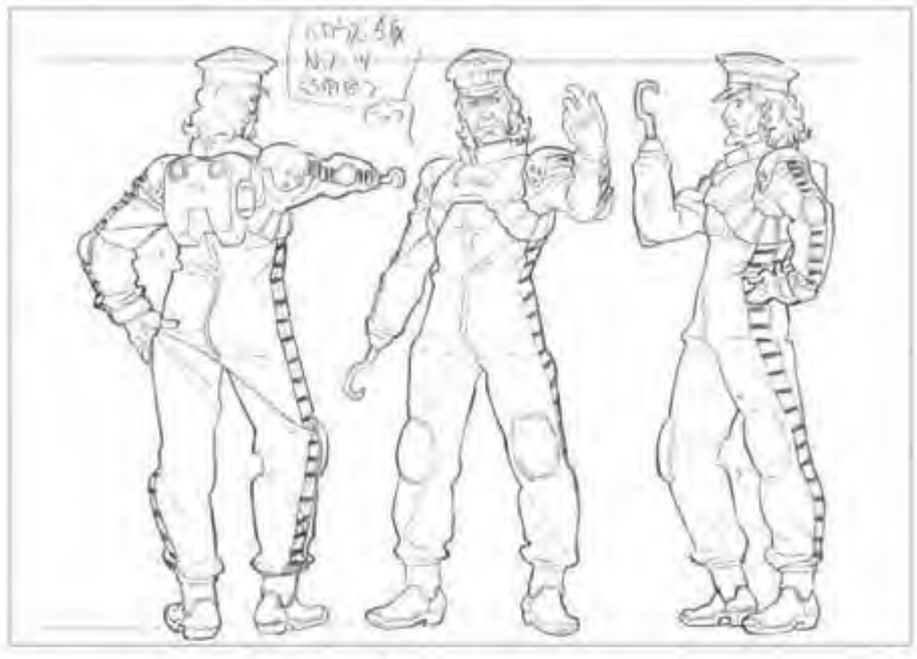
左すねの部分が義足に合わせて加工されたレイトン用のノーマルスーツ。パイロットスーツと異なり蛇腹状の関節構造は採用されていない。ガトルに搭乗する際などに着用



### 制服

ノーマルスーツ同様、ズボンの左足部分が加工してある軍服。気だての良い素直な青年だが、ホラーを苦手にしており、サイド4宙域の自縛霊を気にしていた。階級は伍長





## ノーマルスーツ

艦橋では通常のノーマルスーツを着用している。パイロットのダリルにも敬意を払い、右手の切断を命じる際は軍帽を脱いで自ら出向いた





### 制作用色見本



# BURROUGHS

Perfect Duty Person

## バロウズ

公国軍リビング・デッド師団の母艦、ドライドフィッシュの艦長。師団の中で艦長もまた右手を失った者であり、鉤爪状の義肢を持つ。サンダーボルト宙域の死守を本国から命じられ、玉砕の覚悟を決める。決戦にあたり、脅威となるフルアーマー・ガンダムに対抗するため科学班のJ・J・セクストンの進言を受け入れ、実験機の投入を決断。パイロットになるため必要な、無事な右手の切断という過酷な命令をダリル・ローレンツに下す。フルアーマー・ガンダムに艦橋を撃たれて戦死した。





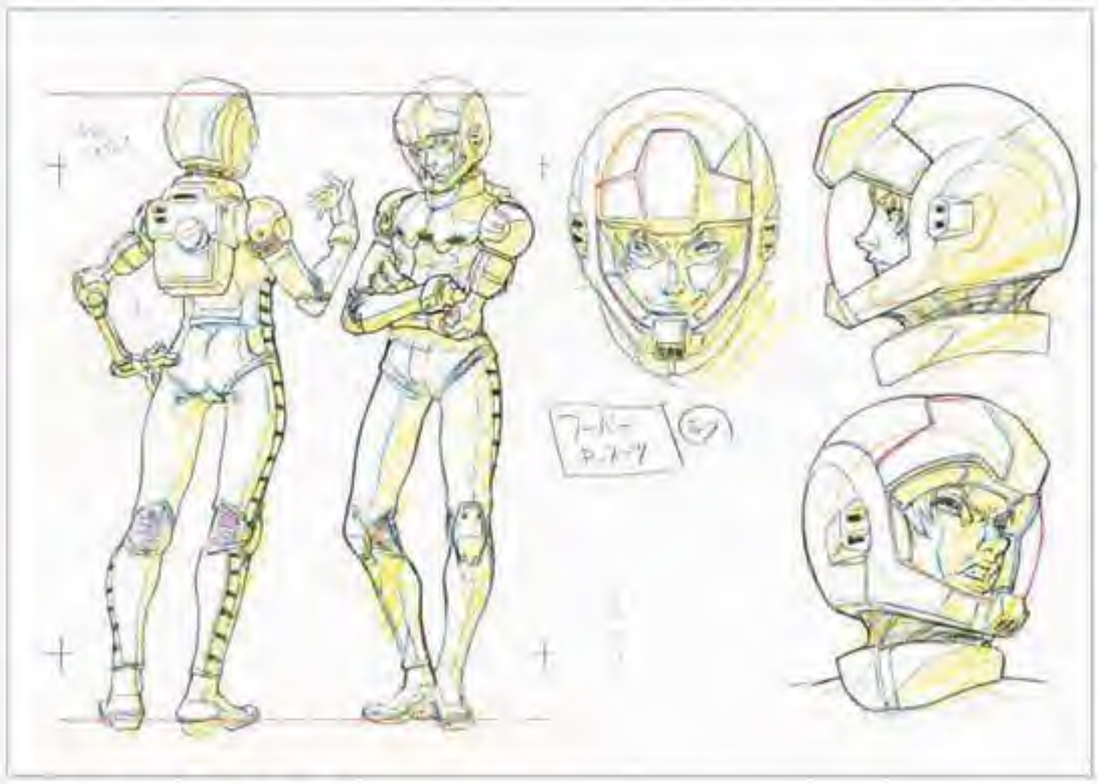
### ポーズ参考

艦長席に座るバロウズの様子。立ち上がって席につかまったポーズも描かれており、右手の鉤爪で席を掴んだ状態も描写されている



### 表情

髭を蓄え、後ろ髪を伸ばした威厳ある老齢な艦長。ブリッジで軍帽は常に被っている。なお、サイコ・ザクの命名者でもある



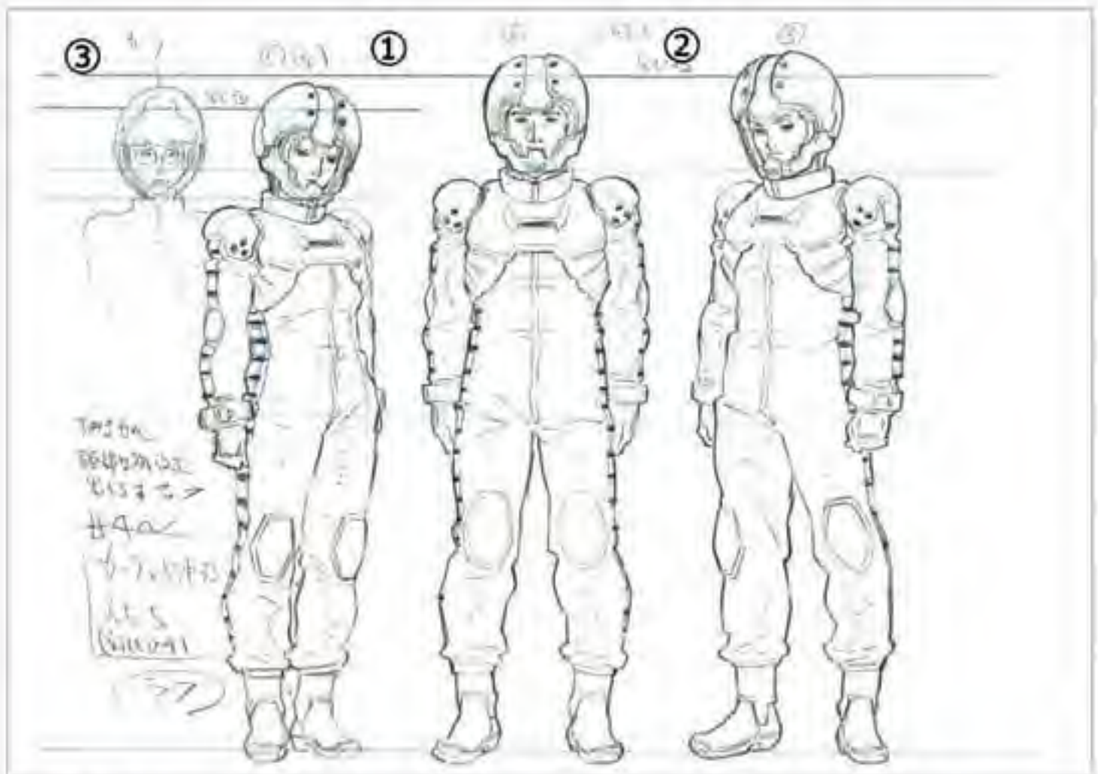
## フーバー・アイスラ

リビング・デッド師団に所属するモビルスーツパイロット。イオ・フレミングに射殺された。カーラ・ミッチャムと恋仲であったが、ほかにも気になる女性がいるらしく、軽薄な人物だったようだ



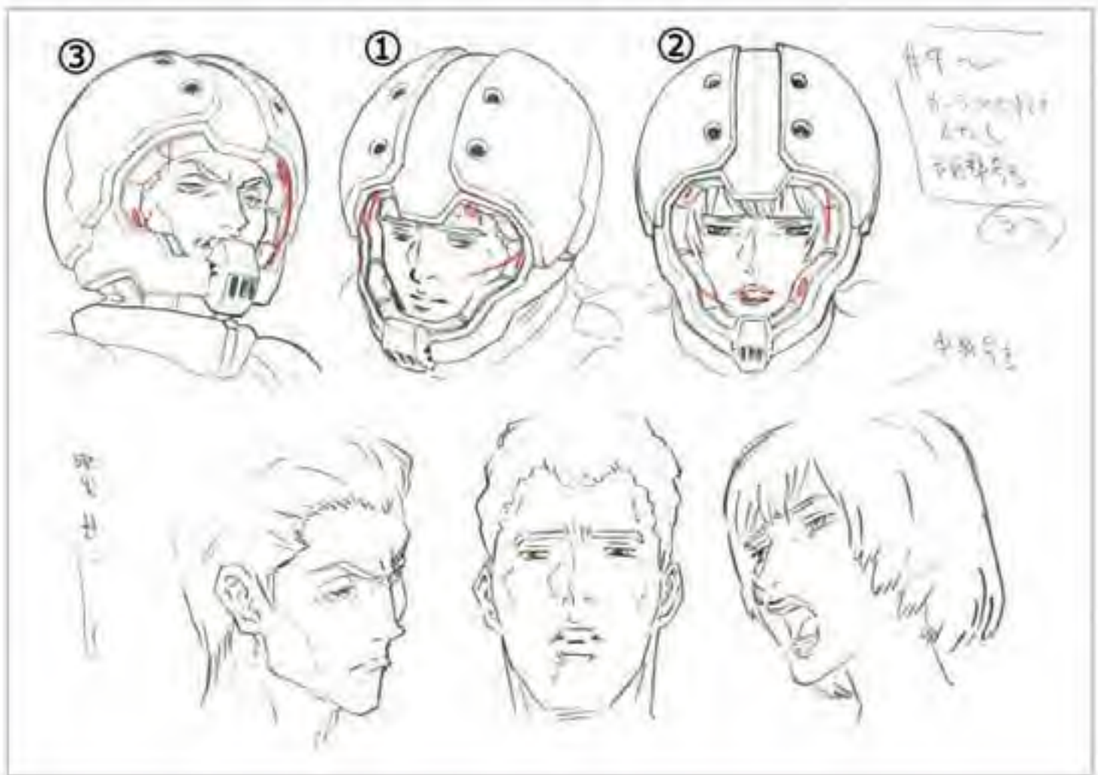
## 副長

リビング・デッド師団の母艦ドライドフィッシュの副長。本国から発せられたサンダーボルト宙域の死守命令を、淡々と艦長と科学班のJ・J・セクストンに報告した




## ジオン兵

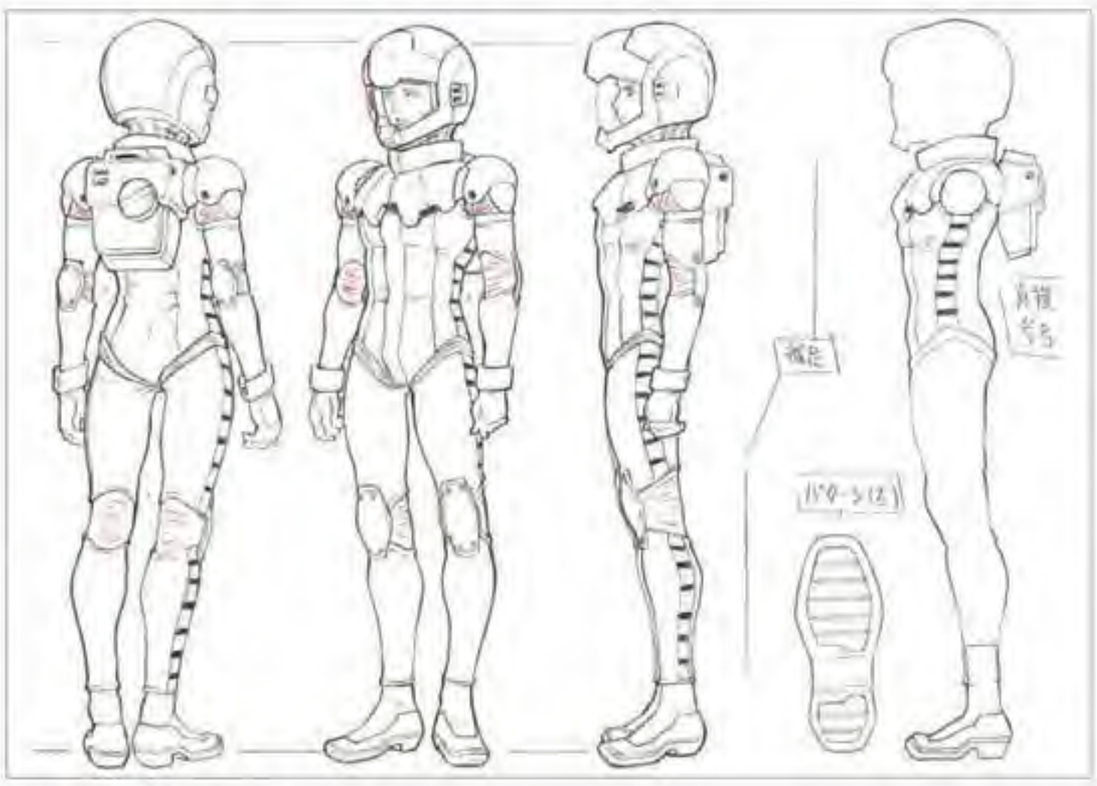
エンジンルームの自爆でカーラと心中しようとした兵士たち。コーネリアスの説得に自爆を中断したが、ビーム・サーベルに焼かれて死亡した。ヘルメット内の顔も描かれている






## 尋問官

イオが囚われた独房を監視する親衛隊員と、リビング・デッド師団の生き残りのふたり。師団のふたりは条約違反となる過剰な拷問をイオに加え、親衛隊員に制止された



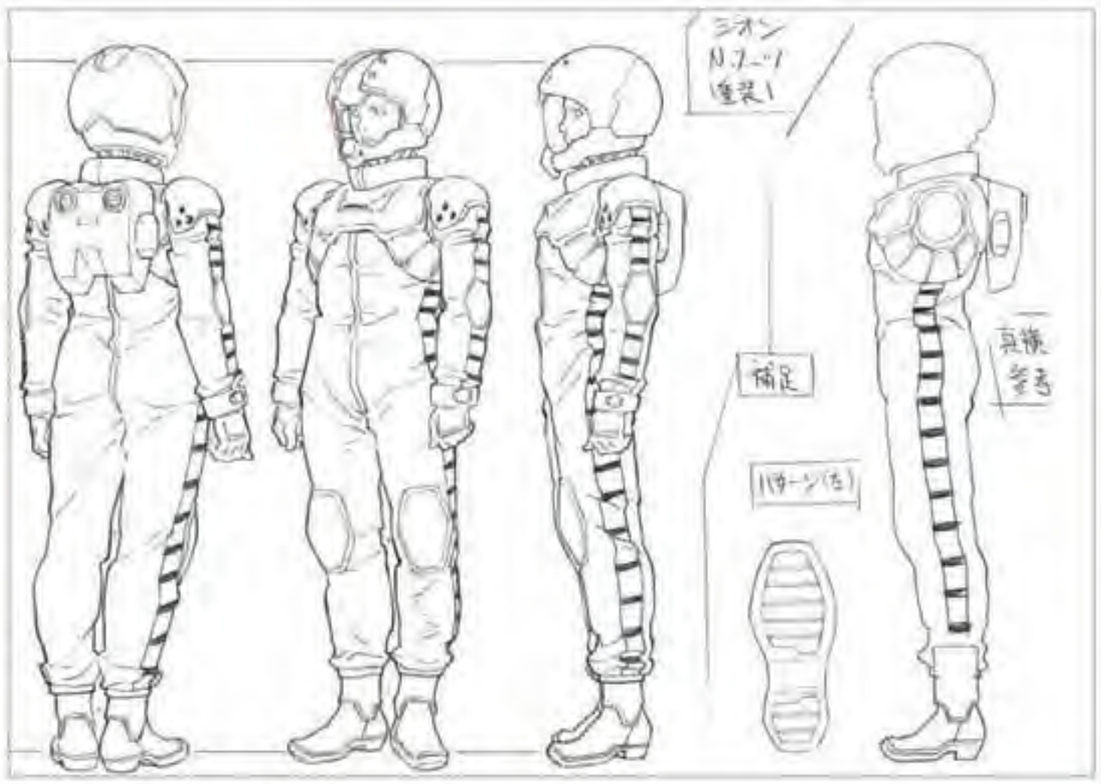
## パイロットスーツ

公国軍のスタンダードなパイロット用の軽装宇宙服。各関節には蛇腹状の柔軟な構造を採用しており、動きやすく作られている。リビング・デッド師団のものは各義肢に合わせて加工されている



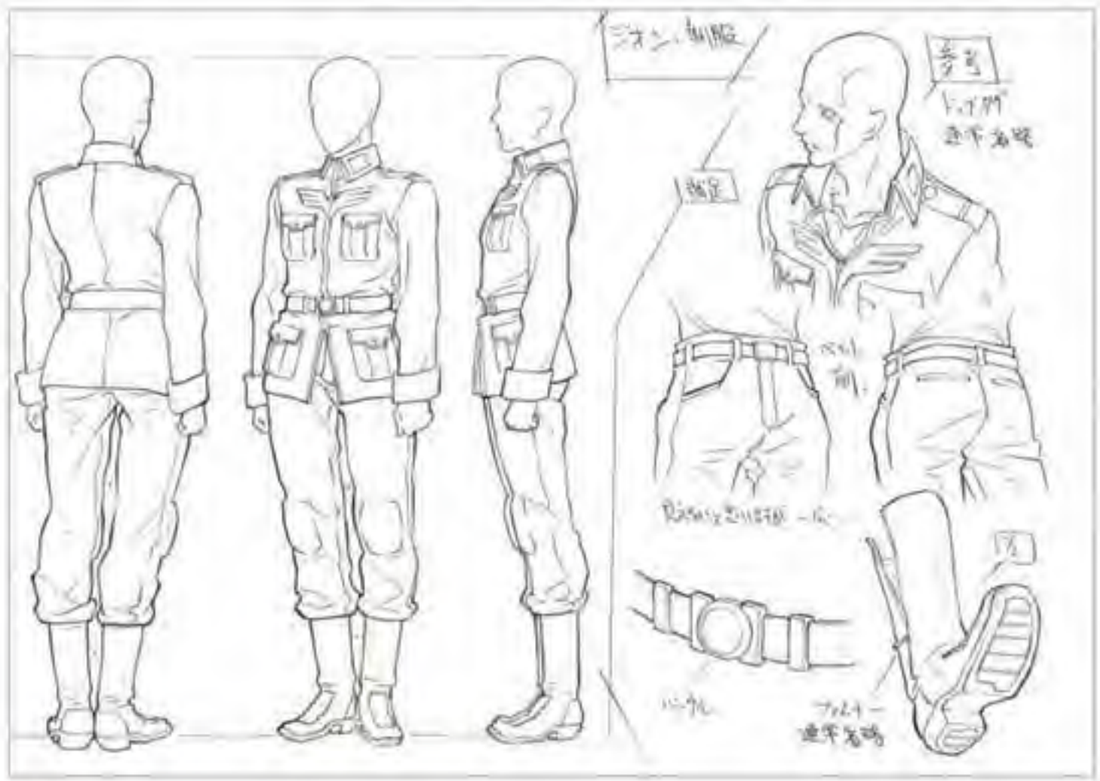






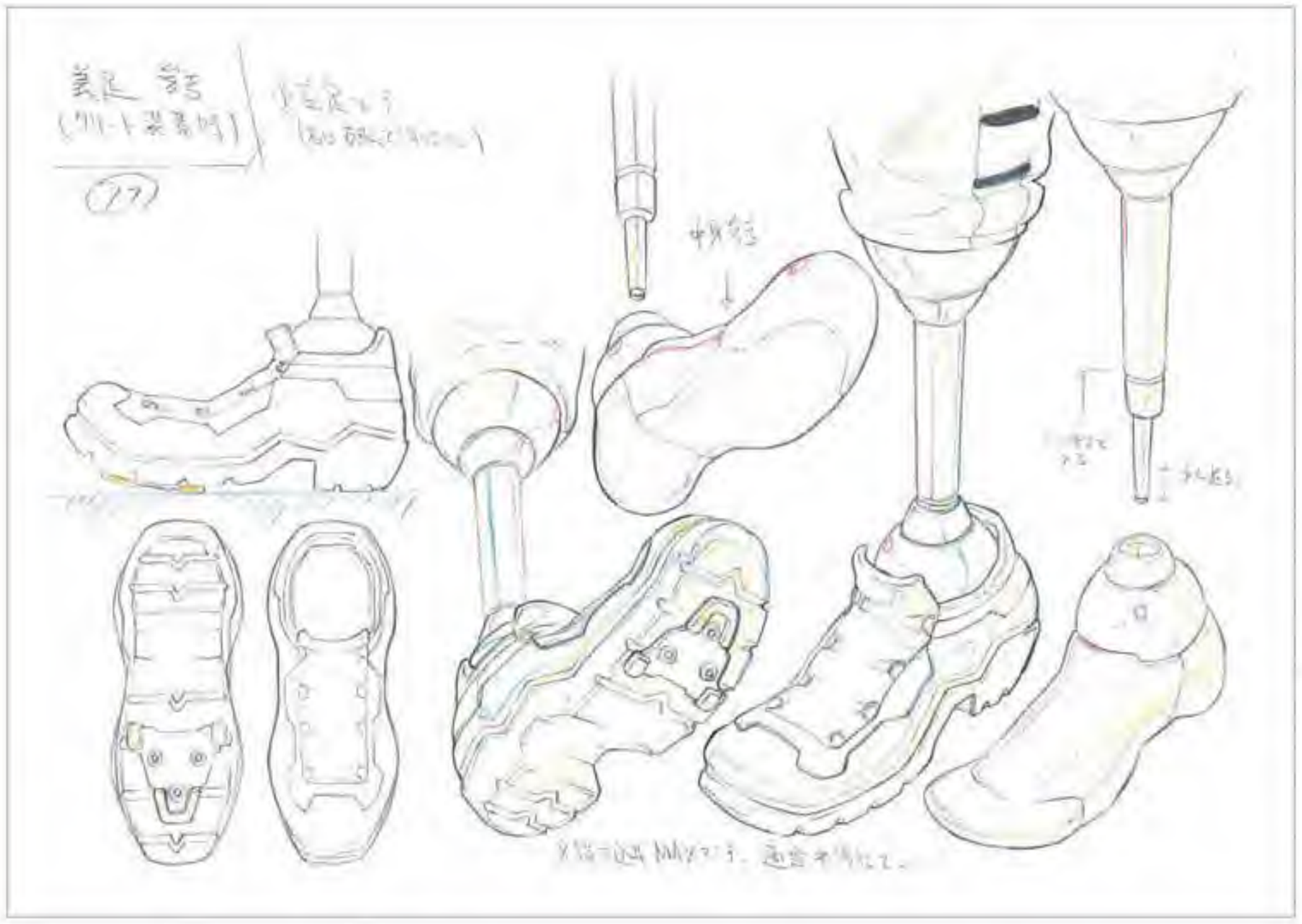

## ノーマルスーツ

公国軍のスタンダードな重装宇宙服。連邦軍の重装宇宙服よりスリムで、関節部は蛇腹構造が用いられていない。パロウズ艦長やレイトンのものは義肢部分が加工されている




## 制服

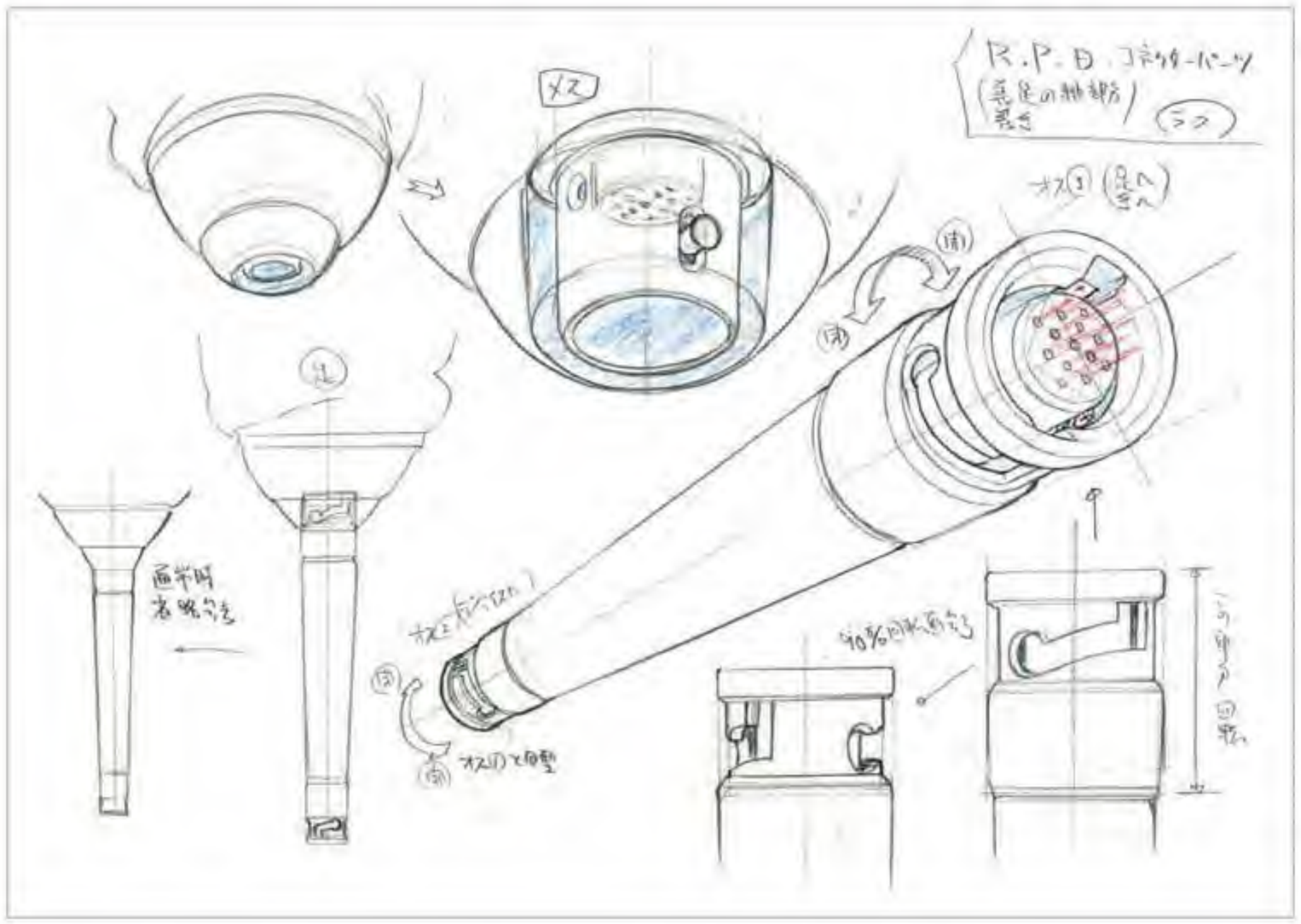
公国軍のスタンダードな軍服だが、師団が採用しているものは上着に複数のポケットが付いたタイプ。義肢の兵士に合わせて、上着やズボンは該当部分が加工されている





## 義足

リユース・P・デバイスに対応した特殊な義肢。脚と足部は別パーツで、棒状の義手義足の先端はコックピットのシステムに神経接続するためのものである






制作用色見本



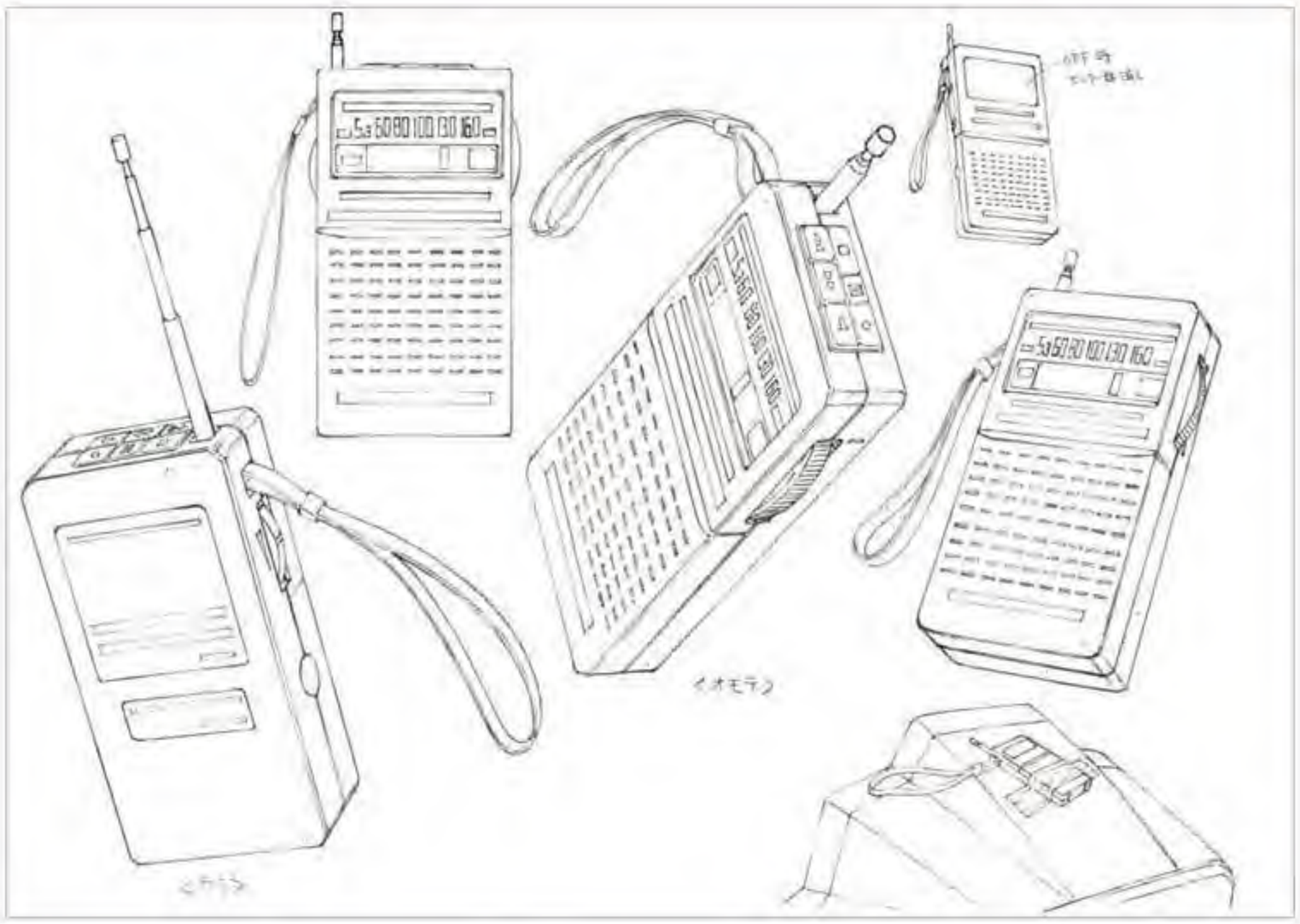
## イオのカセットラジオ

イオがコックピットに持ち込んでいるポータブルオーディオプレーヤー。イオはサンダーボルト宙域に流れる海賊ラジオ電波を受信し、録音してジャズを聴いていた。コックピットにはダクトテープで貼られ固定されている



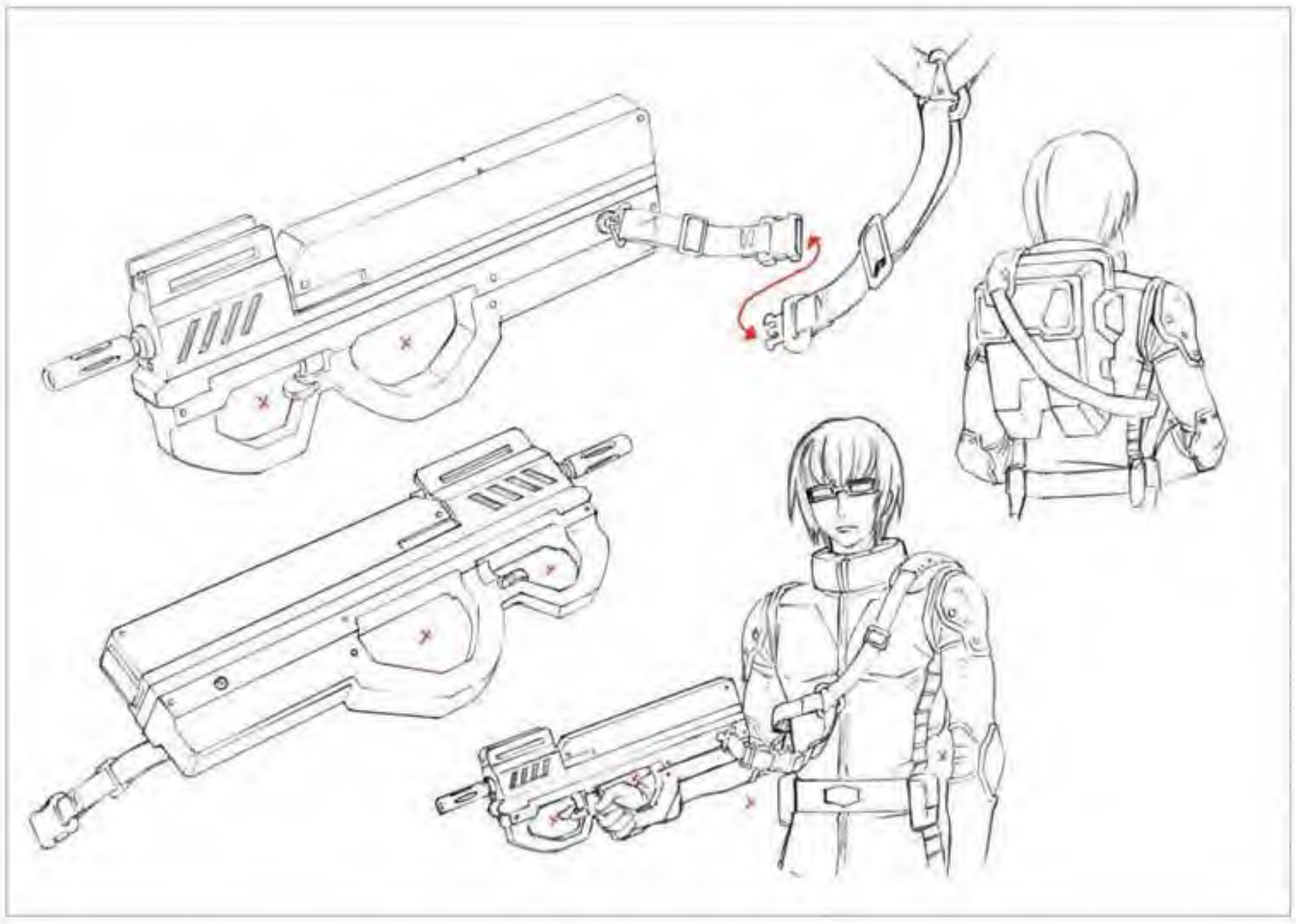






## 銃

ビーハイヴのクルーが所持していた銃。身体にマウントしやすい形状をしているマシンガンで、タスキがけにしているガンベルトに接続して携帯性を上げている。劇中ではコーネリアスが、心中を図るジオン兵に対して説得のためガンベルトからマシンガンを取り外して手放している



制作用色見本




## ダリルのラジオ

ダリルが幼い頃、クリスマスの時期に父から買ってもらった思い出のラジオ。ZEON製。サンダーボルト宙域に流れるラジオの電波を受信して、ダリルはもっぱらポップスを流している。コックピットではバンドで固定している



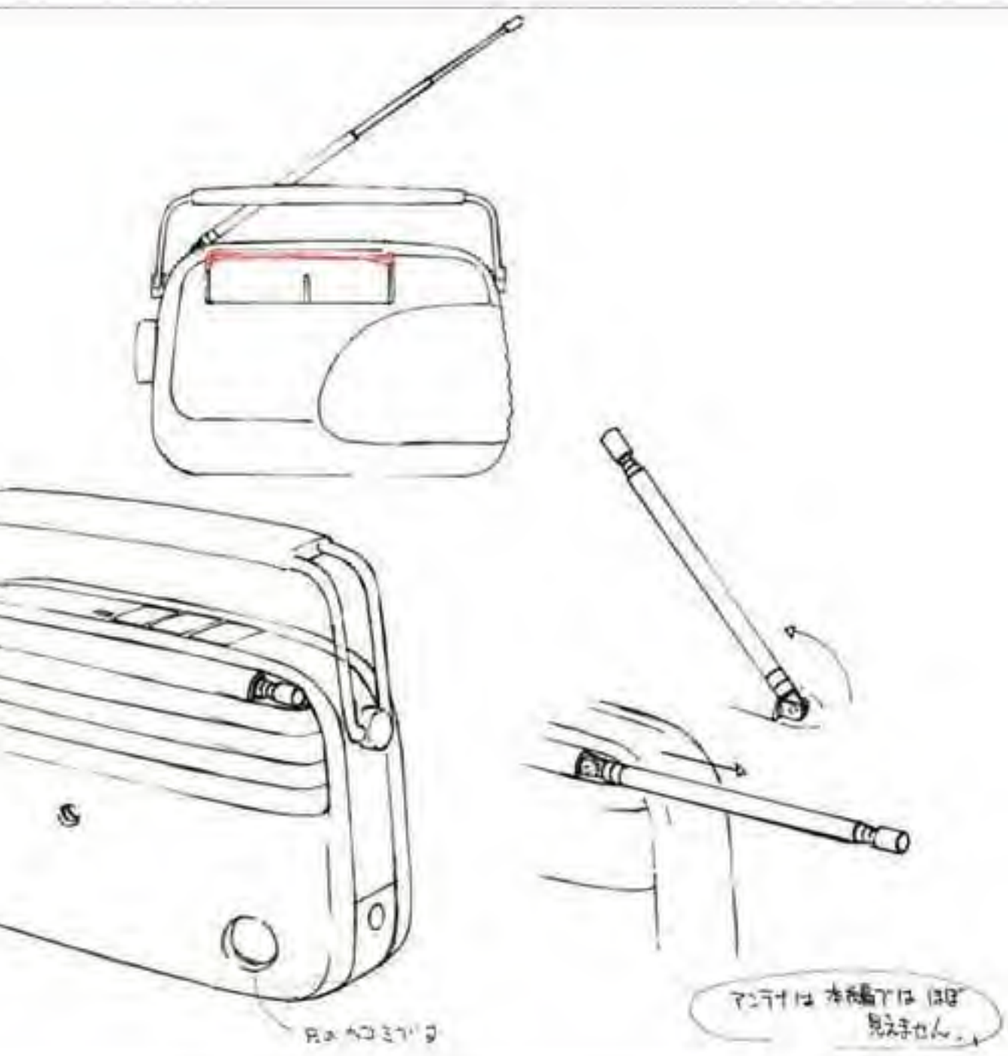


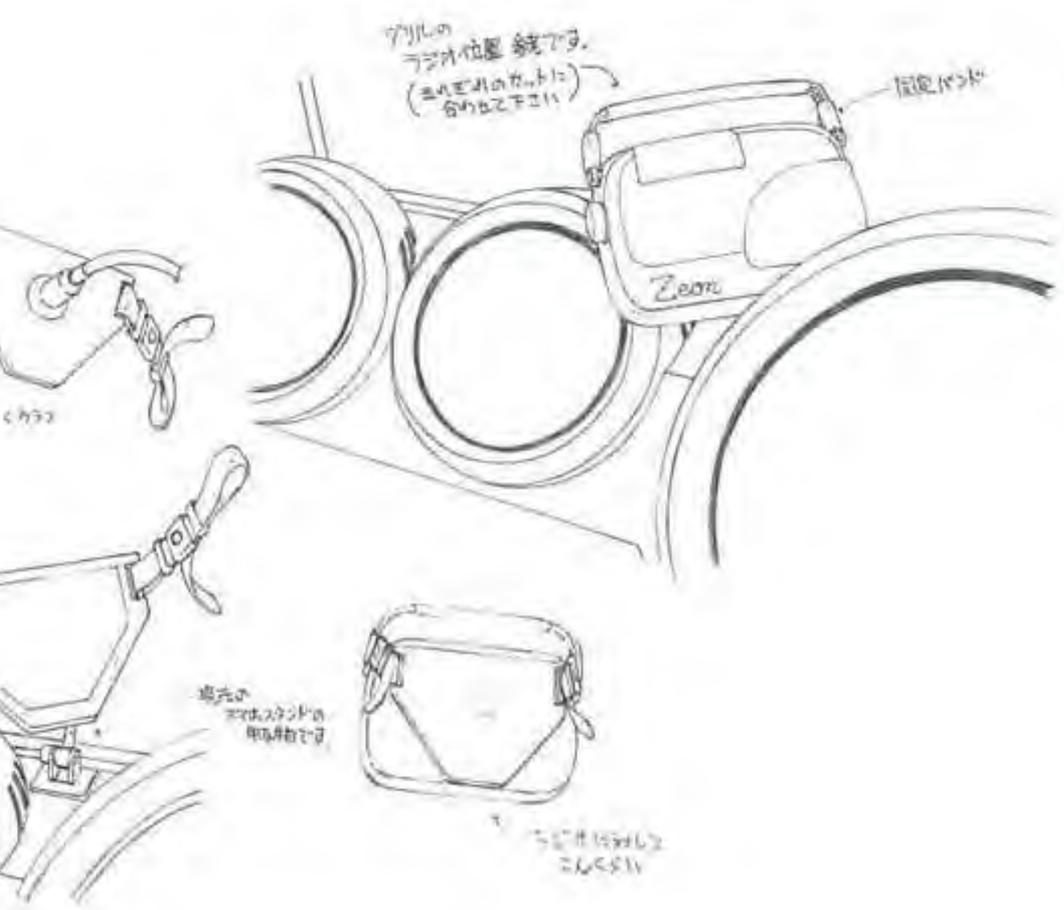




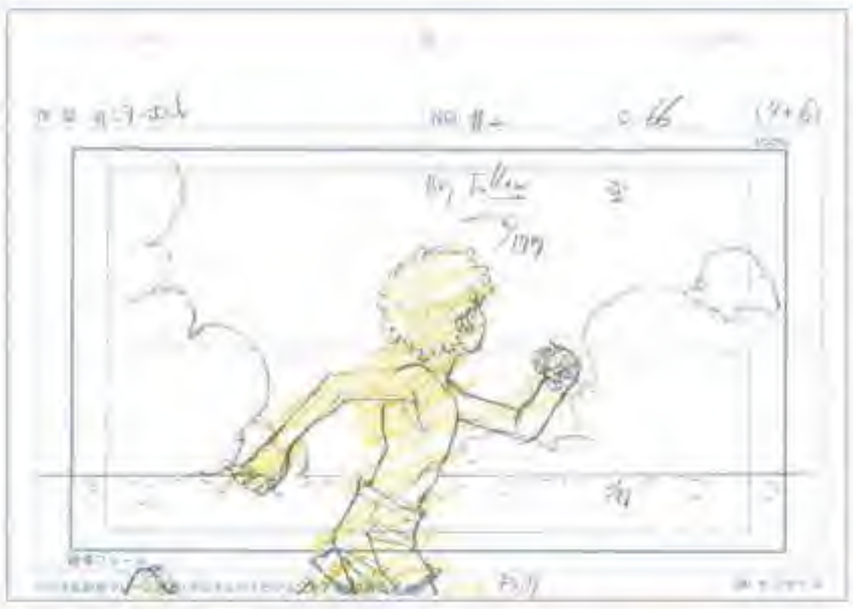










## 空と海

美術ボードは中村豪希氏。ダリルの回想で登場する地球の風景は、陰惨な戦争とは対照的に描かれている。まるで自分の手足であるかのように動かせるリユース・P・デバイスを通じて、子供の頃は手足が健在であり自由に動かせたことを思い起こす

# BACK GROUND

OF MOBILE SUIT GUNDAM THUNDERBOLT



## 大地

リユース・P・デバイスの稼動試験の際、ダリルがイメージで描いた大地。岩肌の崖下には森が広がる



## 戦場

リビング・デッド師団に配属される前、地上戦に参加したダリルの回想で描かれた戦場



## 街並み

ダリルがラジオを買ってもらったときの回想で登場する、クリスマスシーズンの街並み



## ムーア

オープニングに登場するムーアの残骸を描いた美術ボード。また、公国軍が襲撃した当時のボードも描かれている



## ムーア首長室

ムーア首長の書斎の美術ボード。イオの夢に登場。父の凄惨な自殺シーンをイメージしてか、暗い赤を主体とした配色を用いて仕上げられている。





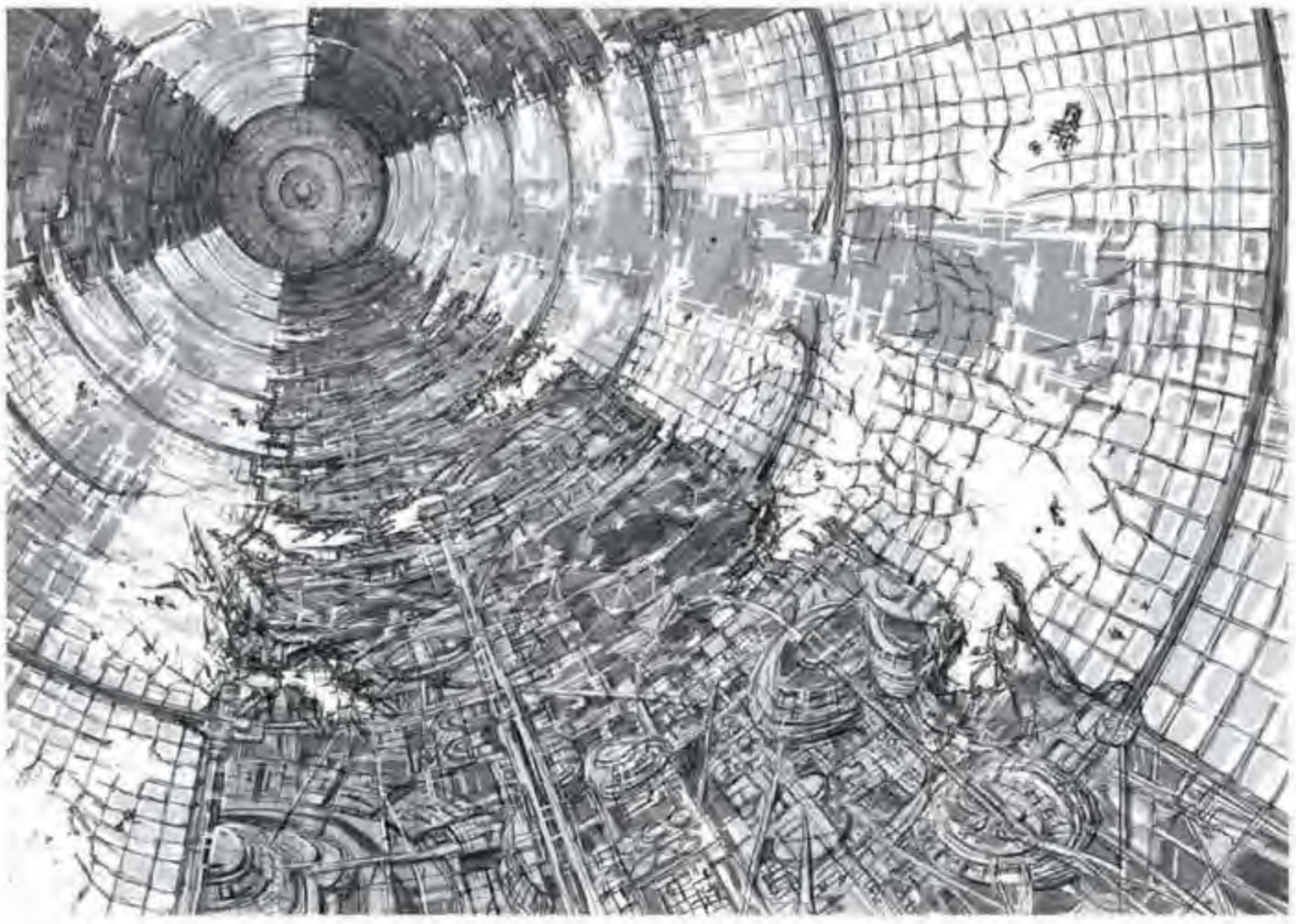
## ショッピングモール

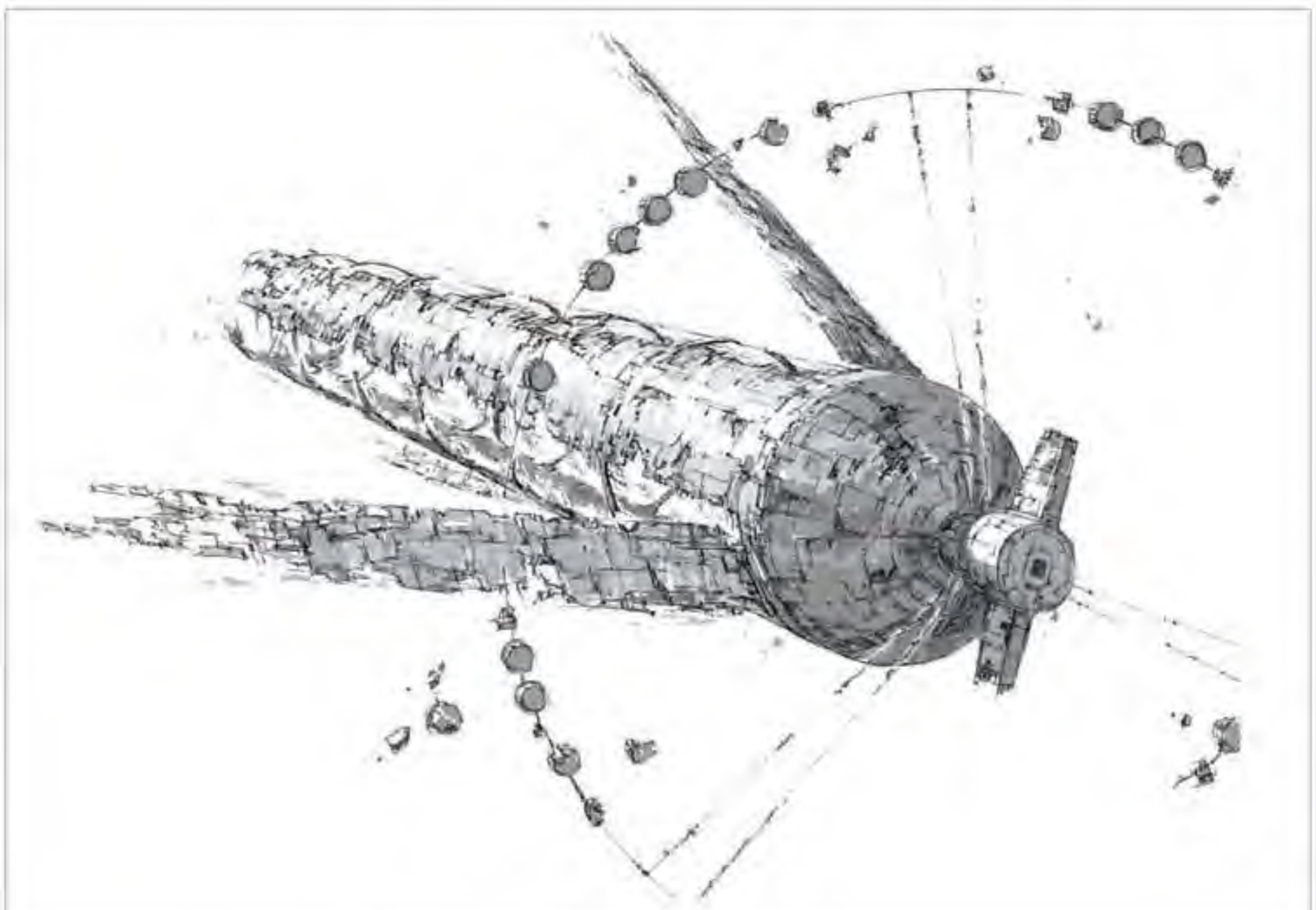
フルアーマー・ガンダムとサイコ・ザクの決戦の舞台となった、巨大モールの廃墟。漂う服はサイコ・ザクのモノアイをさえぎる劇中の演出に反映されている

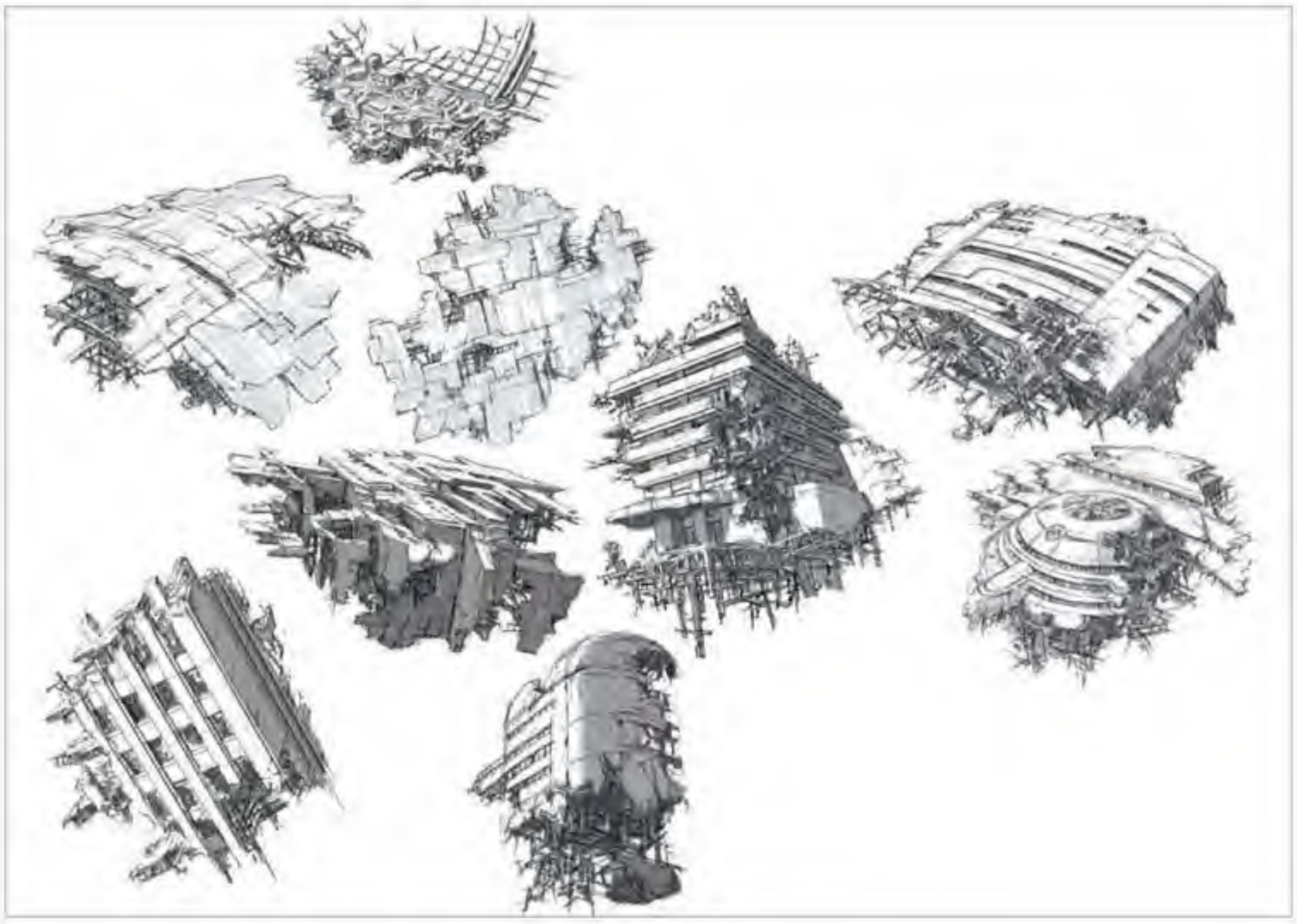


## サンダーボルト宙域

物語の舞台となるサンダーボルト宙域の美術ボード。コロニー周辺には帯電粒子密集地という注釈が原画に描かれており、宙域の名称ともなった稲光は細かく複数パターンの描き分けが用意されている







## サンダーボルト宙域
## コロニー跡

サイド4のコロニー跡は、朽ちたコロニーの外観全景に加え、崩壊した内部も別に描かれている。また、宙域に点在するデブリの美術設定も作られており、破片はビル群だけでなく都市のエリアの一部も描かれている



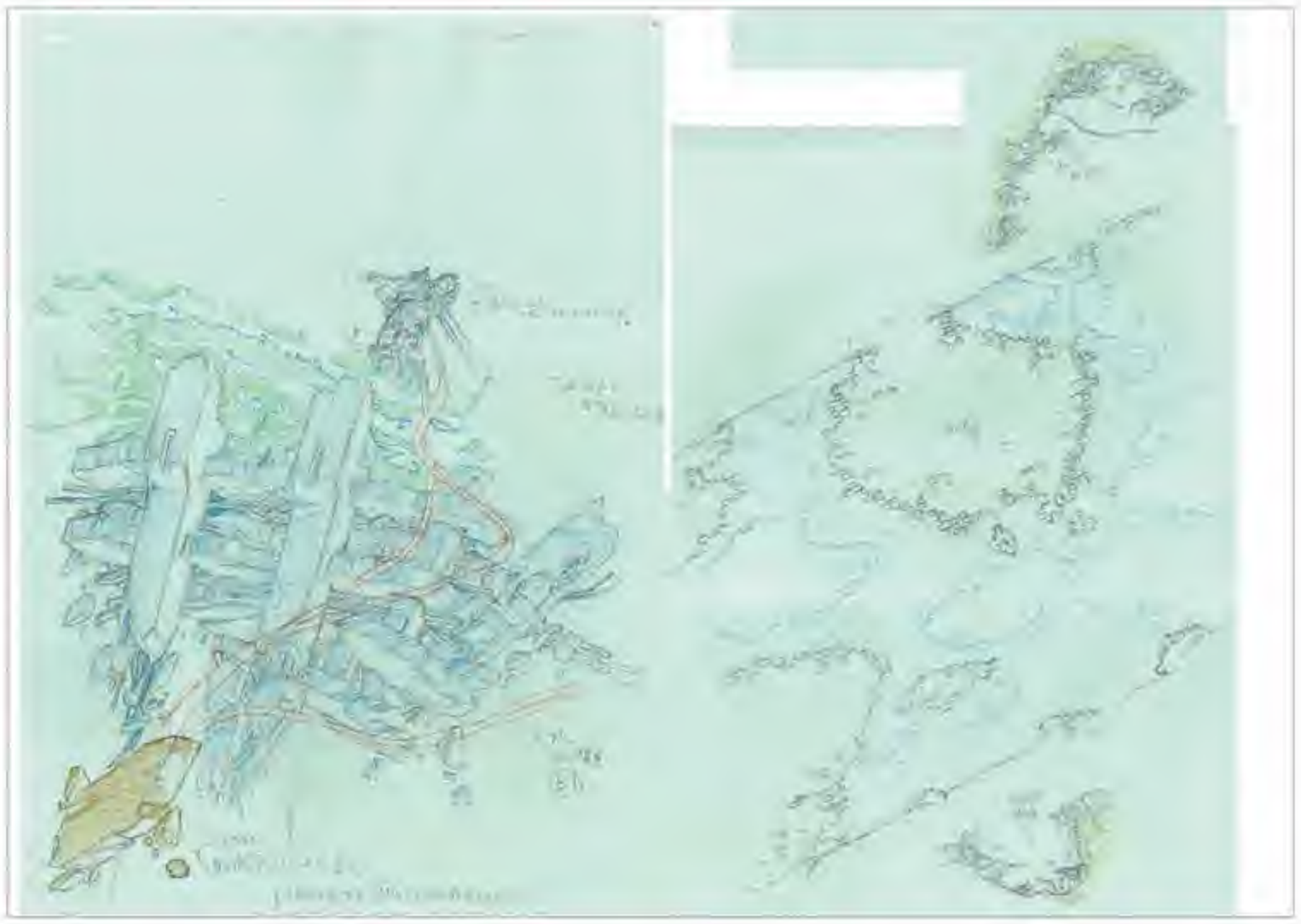


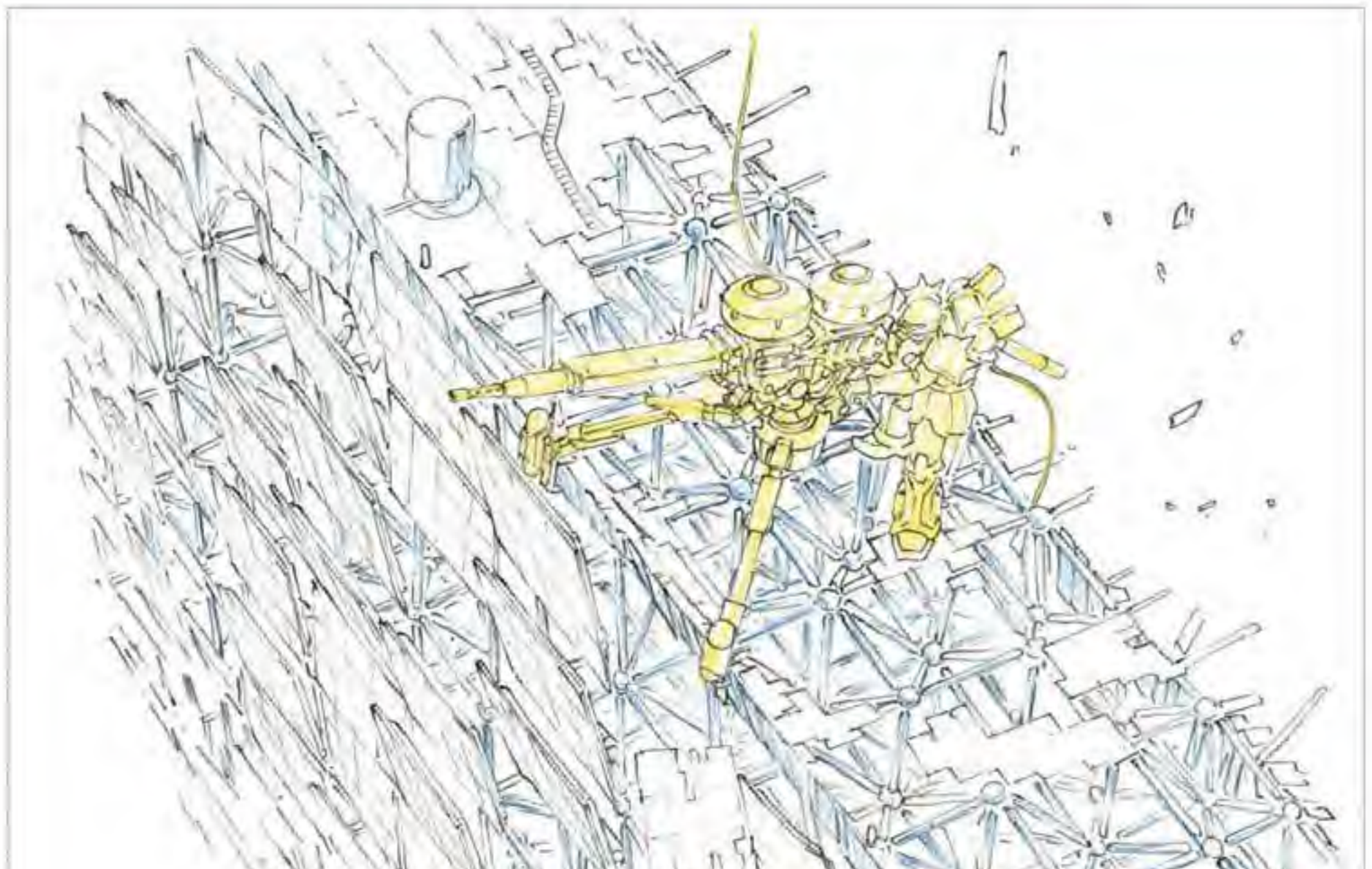


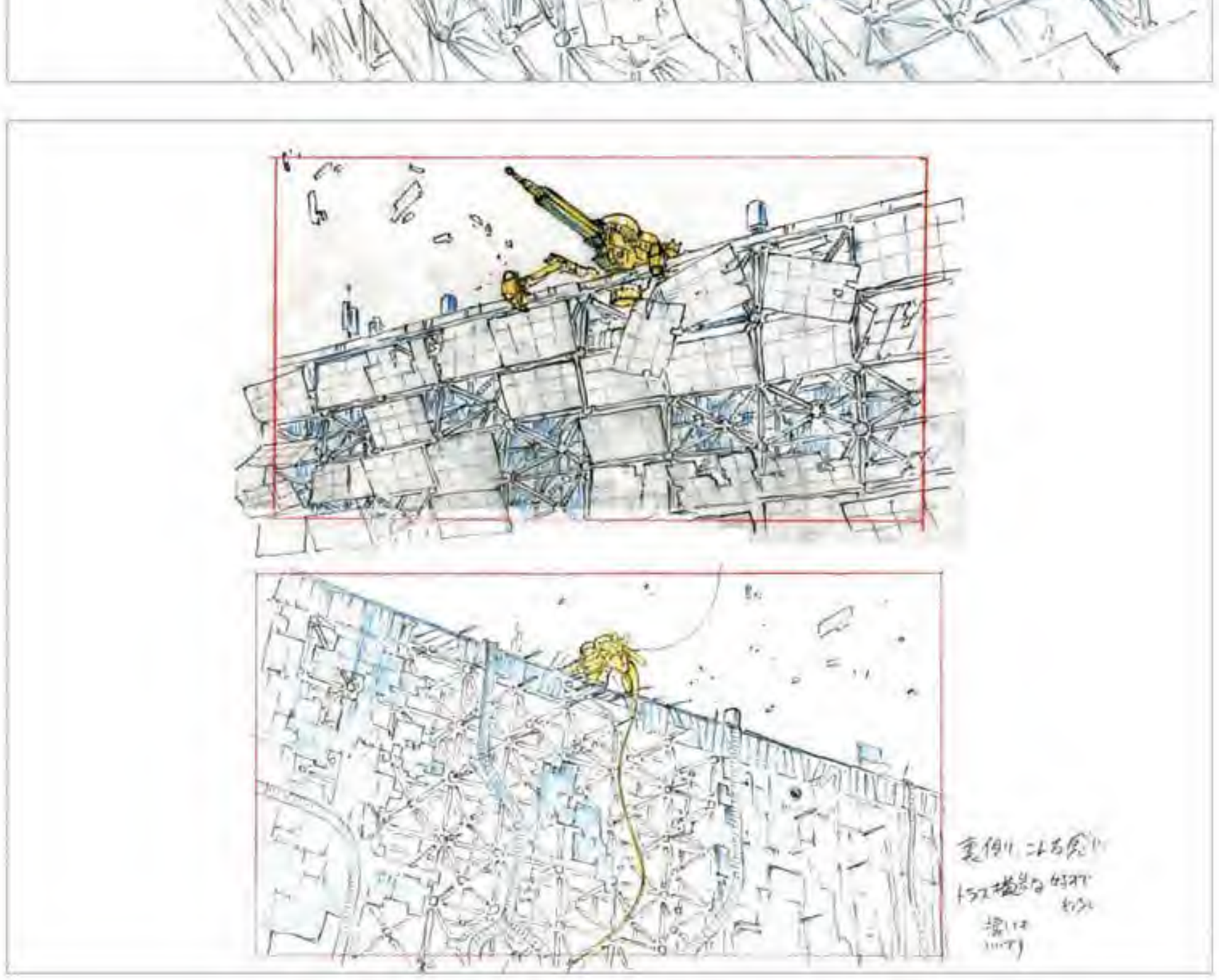












## サンダーボルト宙域 MS配置参考

リビング・デッド師団のモビルスーツの狙撃位置が、作画参考として用意されている



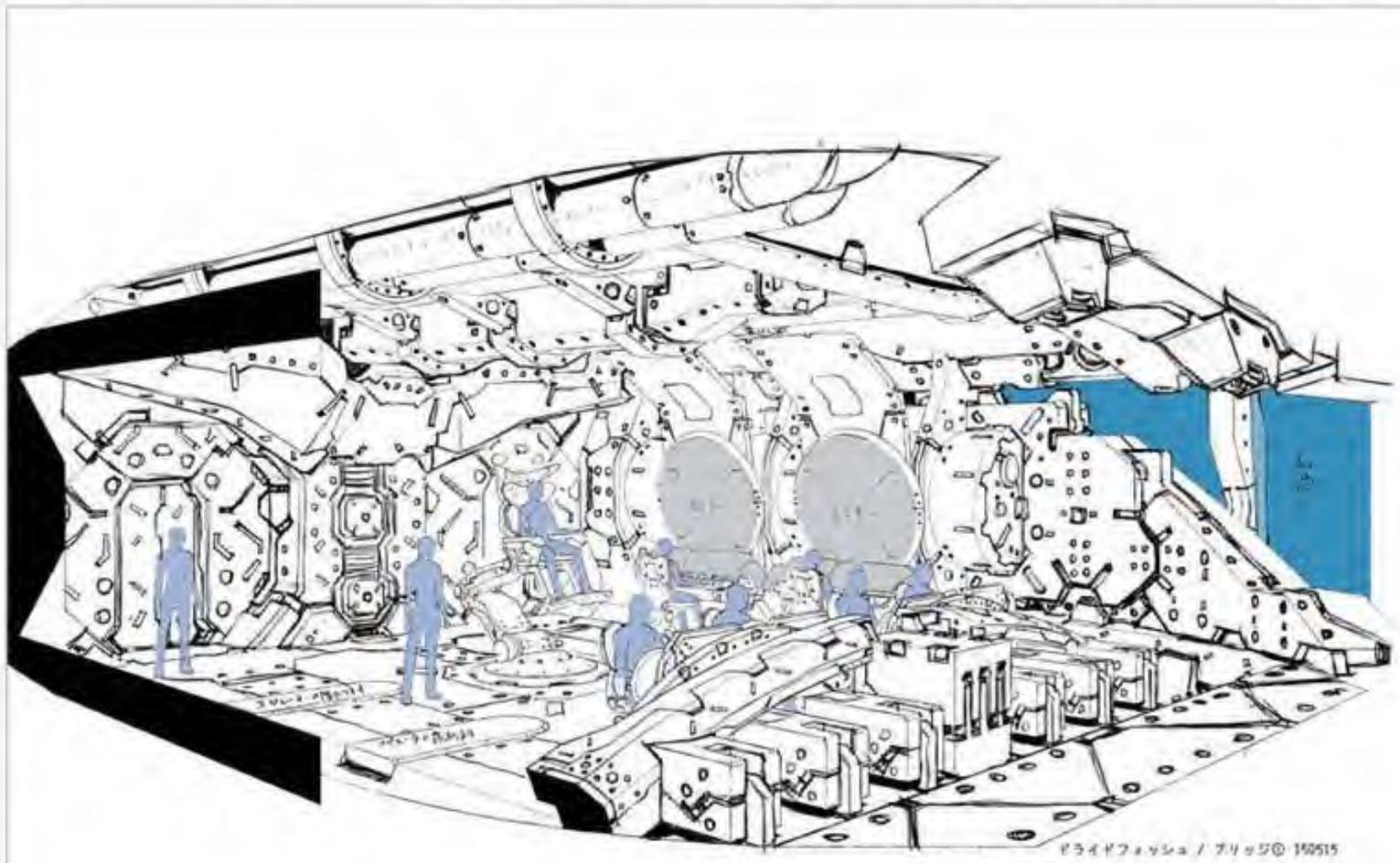






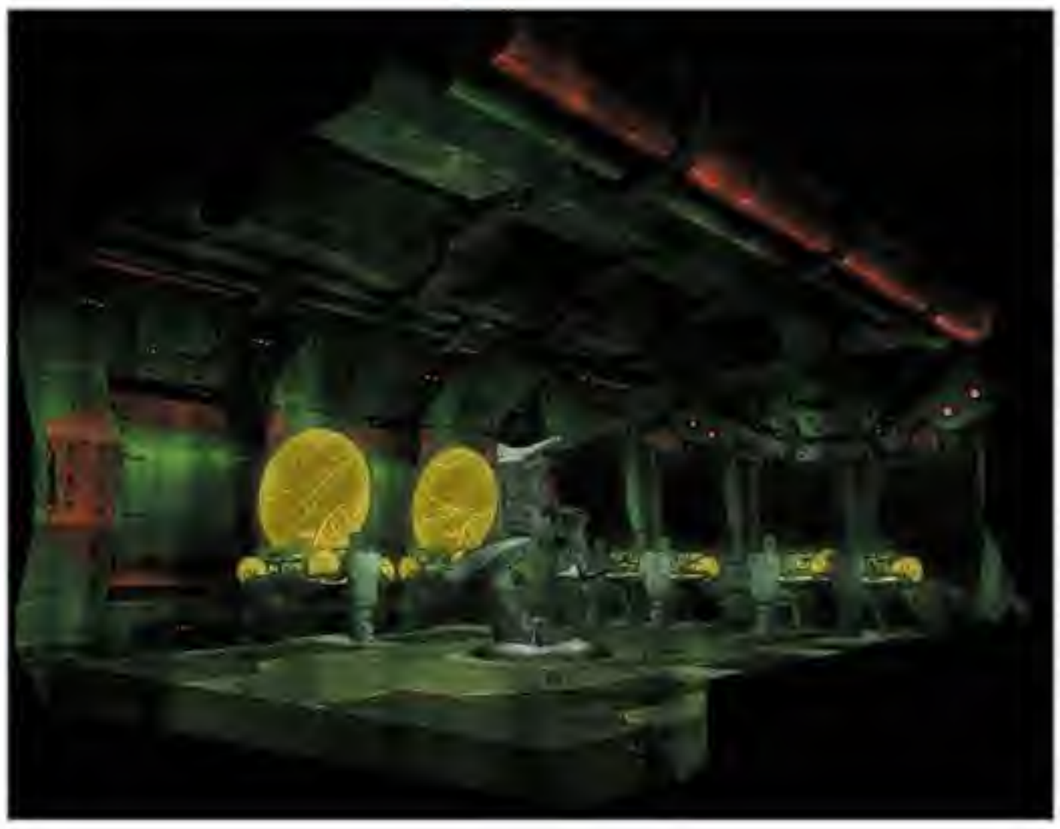
## ドライドフィッシュ ブリッジ

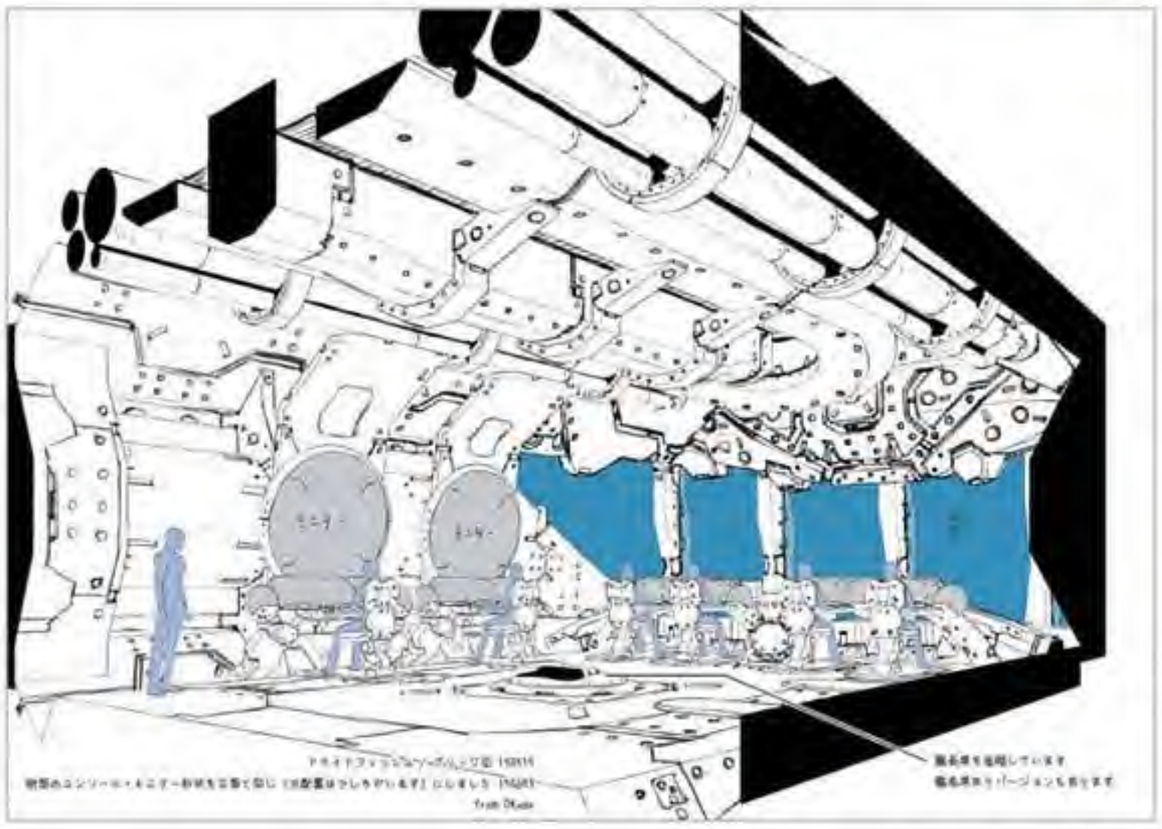
艦橋設定はデザインワークスの岡田有章氏。円形モニターや天井の配管などジオンらしい造詣。内部は部屋の周囲に配管空間的なものを設け、その外側に窓枠と壁という構造でデザインされている

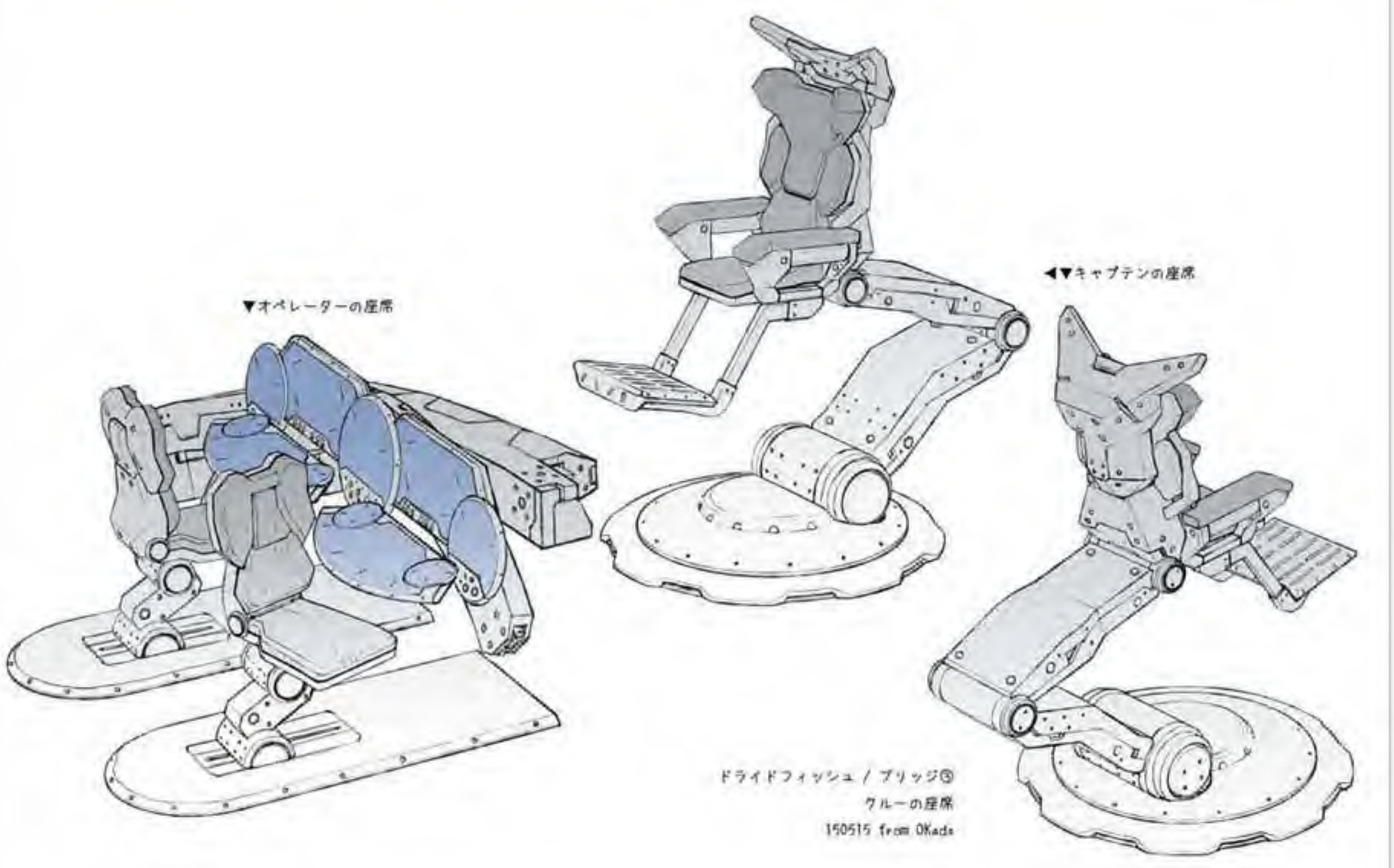


ドライドフィッシュ / ブリッジ① 150515
前面のコンソール・モニター形状を正面と同じにしました 150603
from Okada



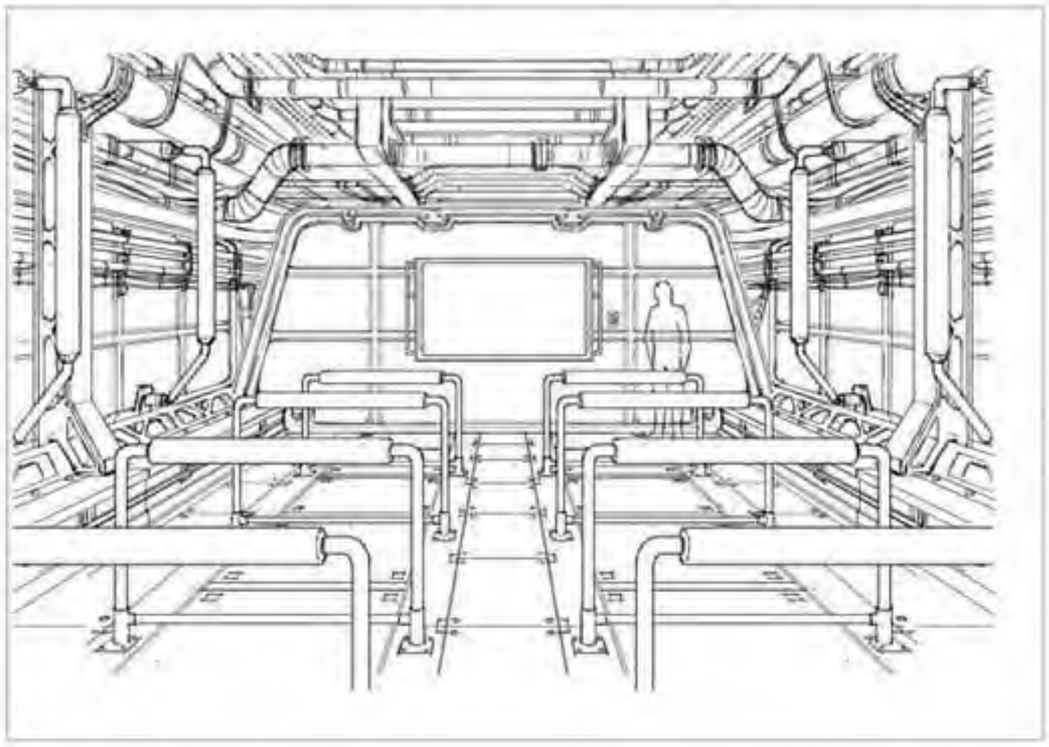






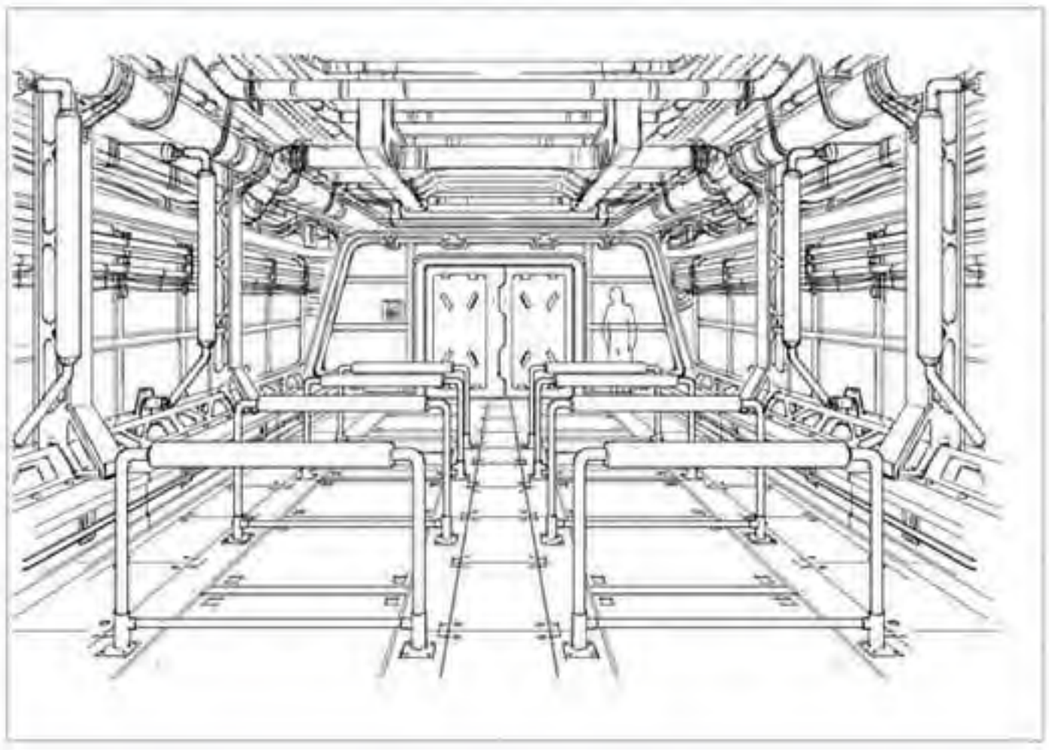

ドライドフィッシュ / ブリッジ②
クルーの座席
150515 from OKada





## ドライドフィッシュ 作戦会議室

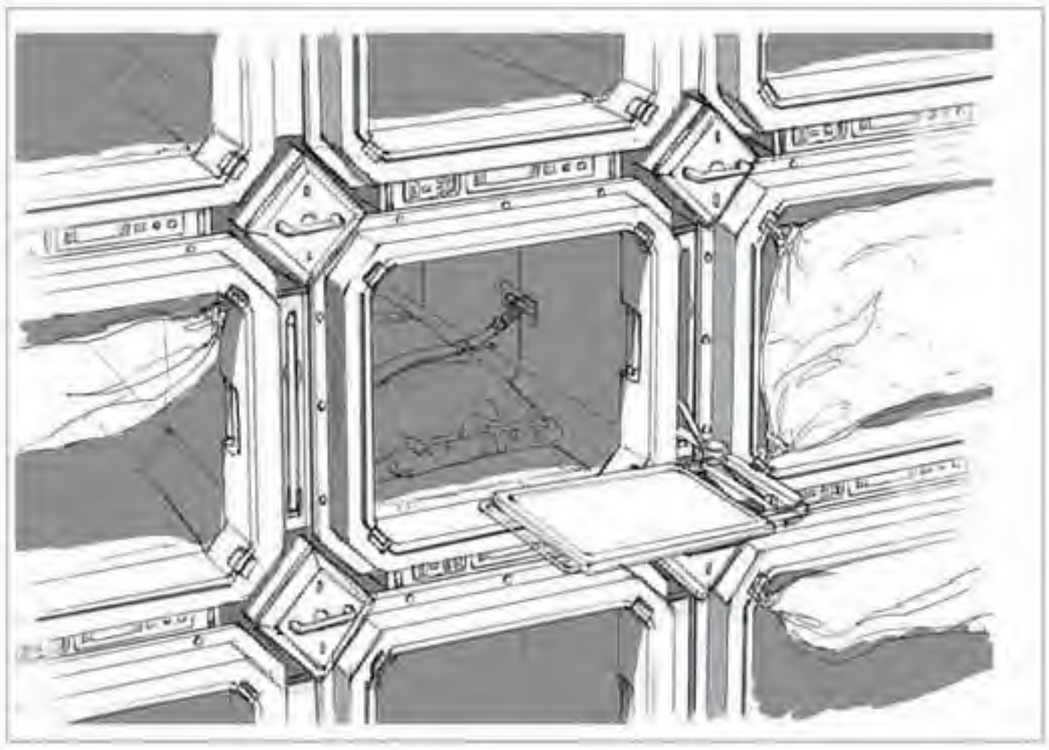
美術設定は美術ボード以上に配管がむき出しの構造にデザインされている。室内に座席はなく、簡易のバーが配置されているのみ。ブリーフィングでは正面のモニターに作戦概要を映し出して行なう



## ドライドフィッシュ パイロットルーム

カプセルホテルの様相を呈した集合居住区として設計され、人間がひとり横になって寝るだけのスペースしかない。美術設定では、カプセル内の固定ベルト付き寝具と可動式テーブルのギミックが設定されている







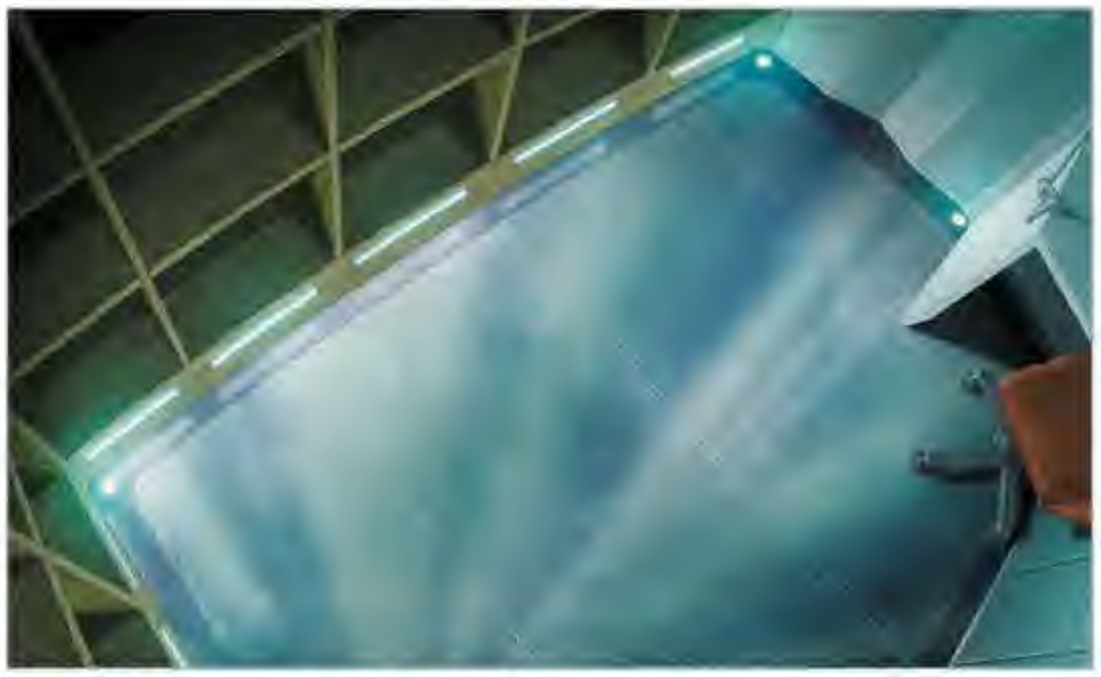
## ドライドフィッシュ 手術室

室内は無菌室らしき空間が構築されている。十字状の手術台には固定具が備わり、各種の電子機器が設置されている。ダリルの右腕を切断し、リユース・P・デバイスに対応するための調整が行なわれた



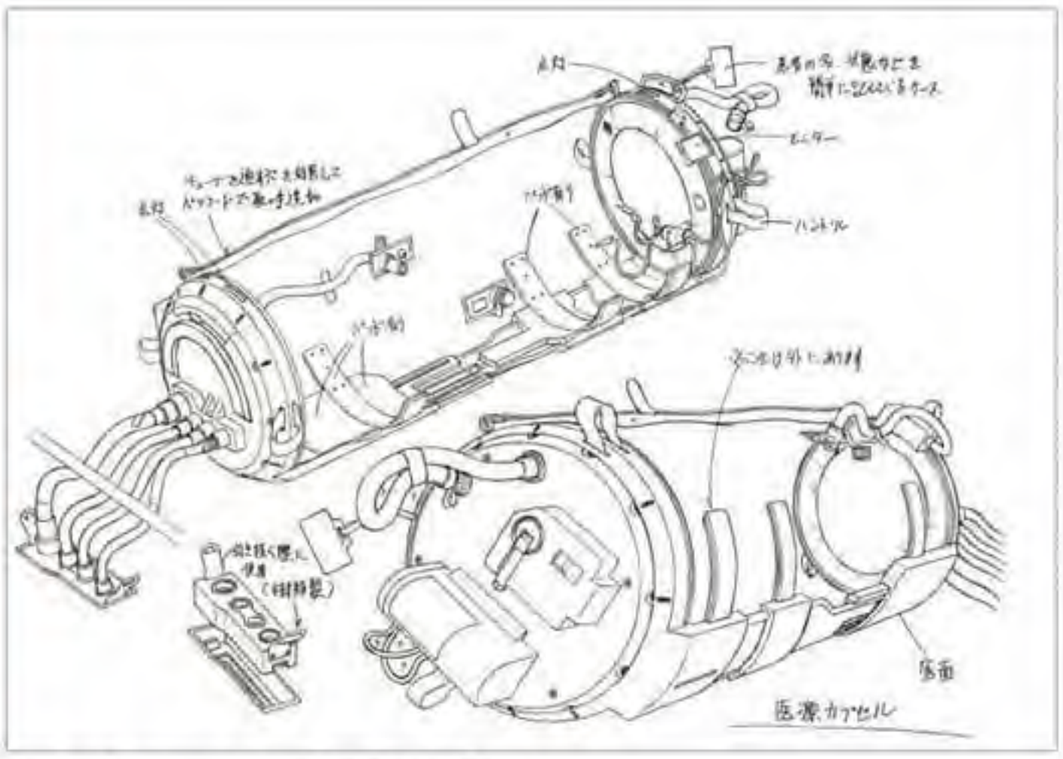
## ドライドフィッシュ 医務室

部屋の床と天井には複数の医療カプセルが備わっており、各カプセルに対応したモニターが壁面に設置されている。リユース・P・デバイスの手術を受け、少尉となったダリルを仲間が祝った部屋でもある



## ドライドフィッシュ 義肢調整室

義肢で補完した兵士の義手義足を調整するための一室。美術ボードでは描かれていないが、中央には椅子、周囲には精密機器があり、複数の棚となっている周囲には数々の義手や義足が置かれている



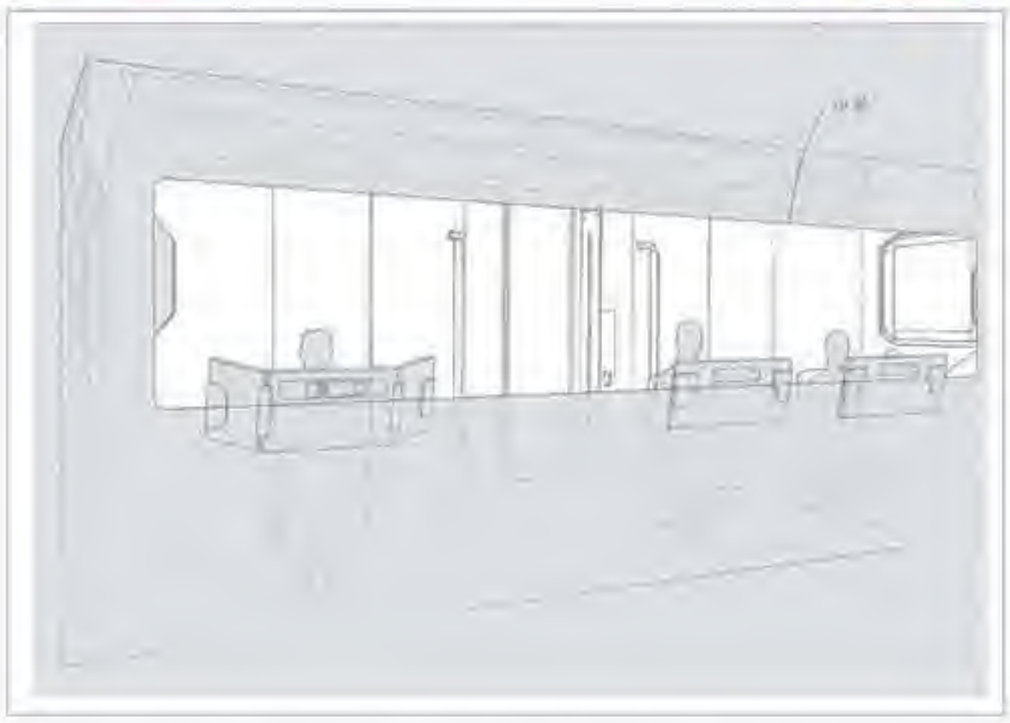

## ドライドフィッシュ 医療カプセル

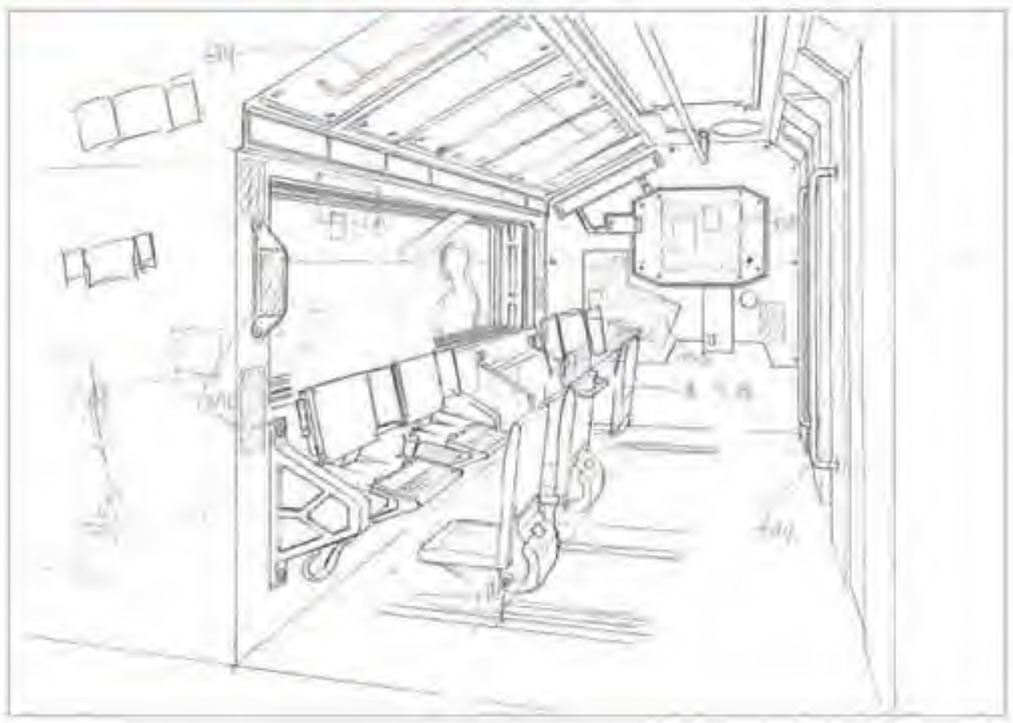
負傷した兵士を一時的に収容しておく緊急用のカプセル。天面側には患者の名前や状態を記すためのケースがあり、簡易のモニターも付属する。底面には各種ケーブルが接続されているが、外して運ぶことも可能

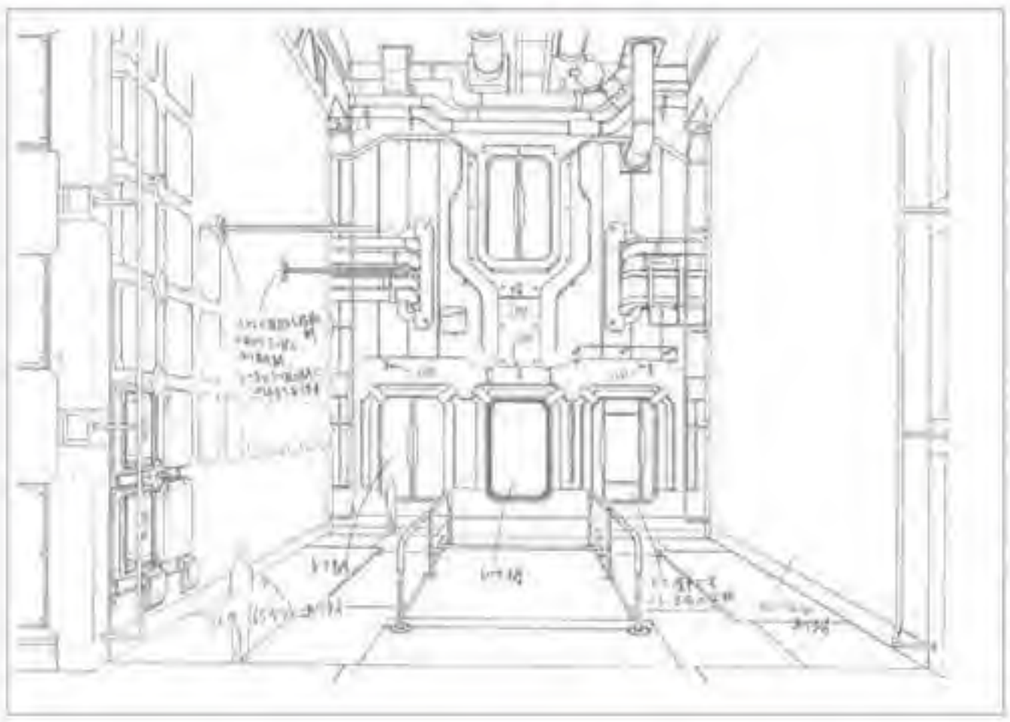


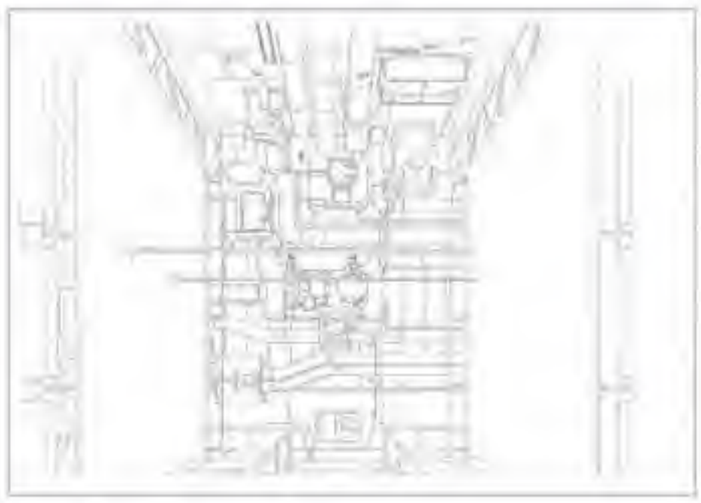
## ドライドフィッシュ モニタールーム

リユース・P・デバイスの実験室に隣接する専用の部屋。正面は観測窓になっており肉眼で研究室を目視できる。手前の三面モニターはカーラ教授の席。奥の壁には救急キットがあり、各部にクッションで覆った手すりが配されて緊急時に備えている







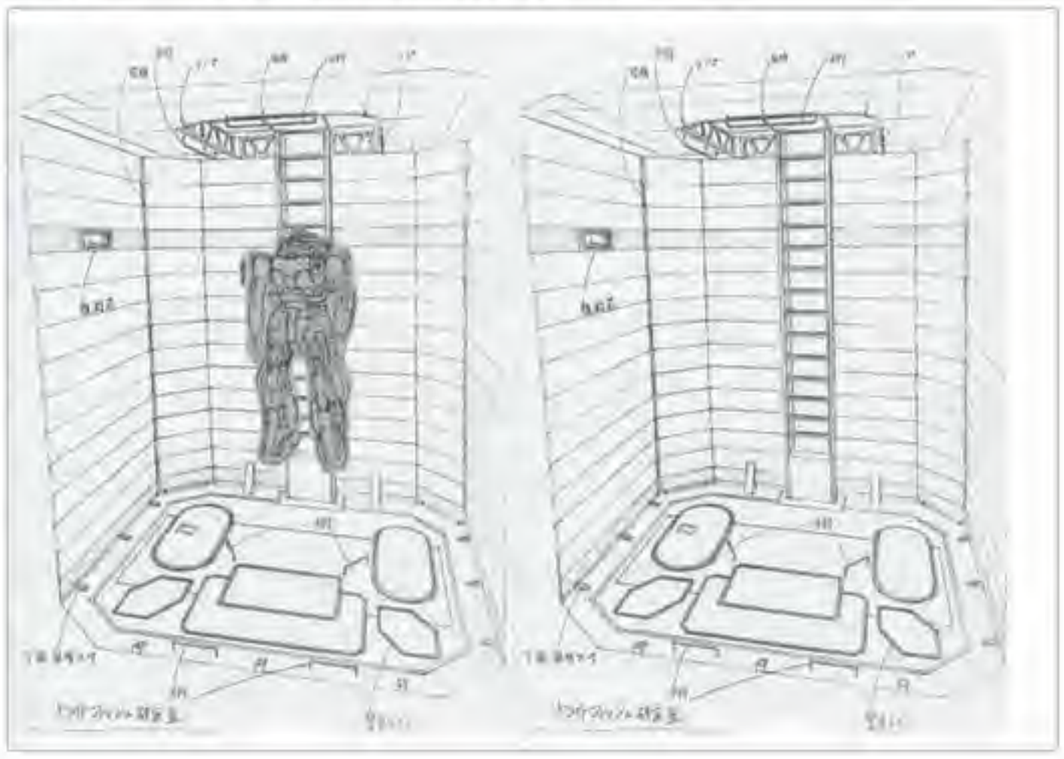


## ドライドフィッシュ パイロットルーム避難区

航行不能となり、生き残りの兵士が立て篭もっていた区画。ムーア同胞団の兵士と銃撃戦の場となった

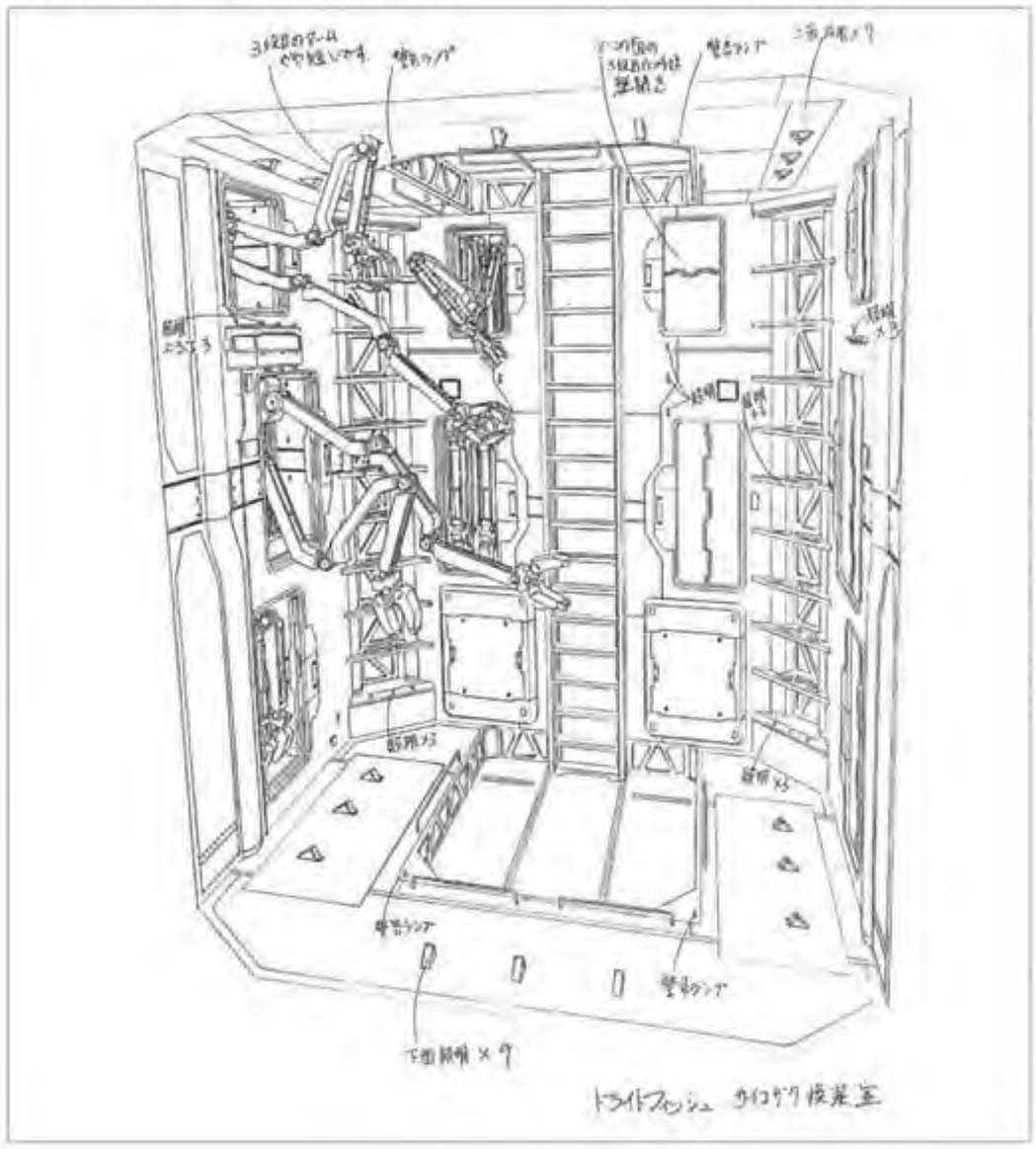
## ドライドフィッシュ 研究室

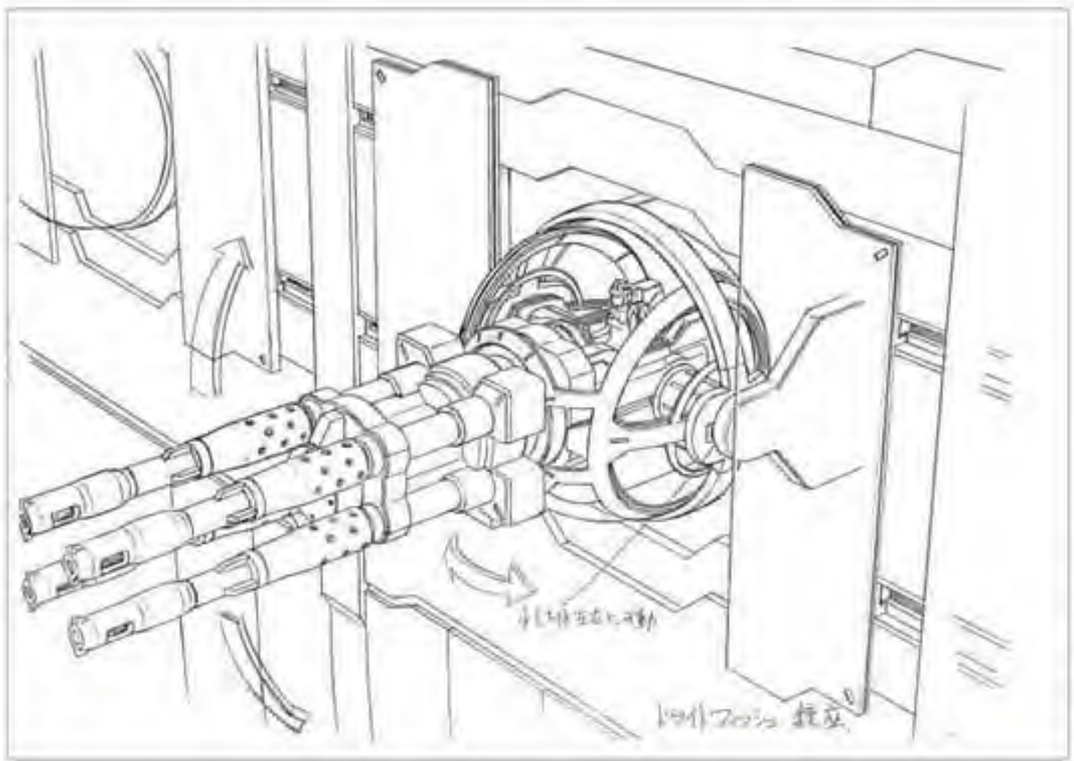
リユース・P・デバイスのための実験施設。観測窓を通じた専用のモニタールームが設けられており、実験用高機動型ザクⅡが手足の動きを阻害しないように壁面側に宙吊りで固定。ダリル達をモニターとして機体制御と駆動実験が行なわれた



## ドライドフィッシュ メンテナンスルーム

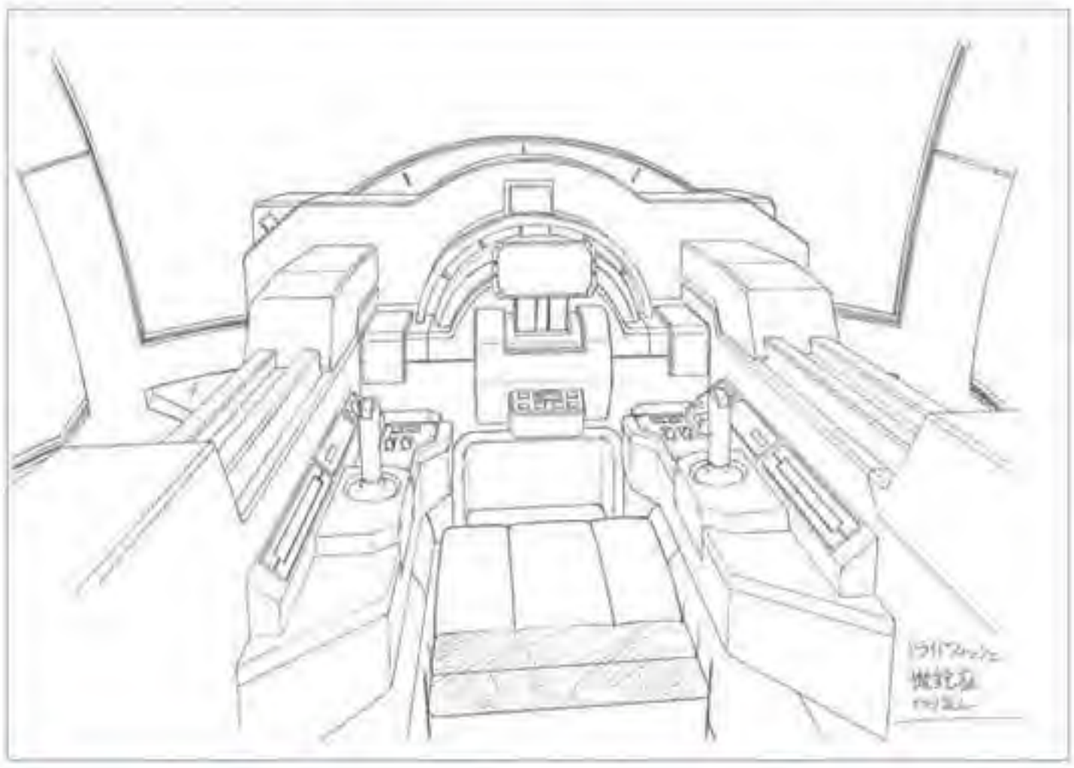
形状は研究室と似ているが、壁面には作業用のアームが内蔵されている。アームは上中下の三段の高さに配され、ルームの左右に加え背面側に2組が備わっている。実験用高機動型ザクⅡを換装するために使われた

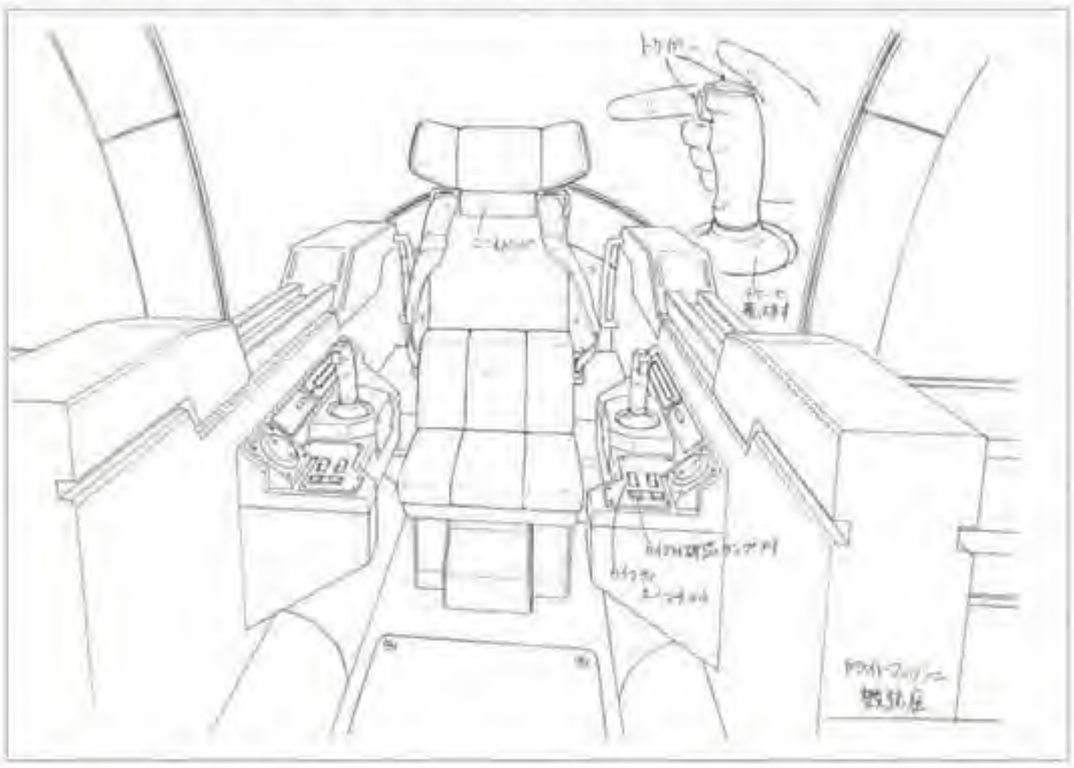


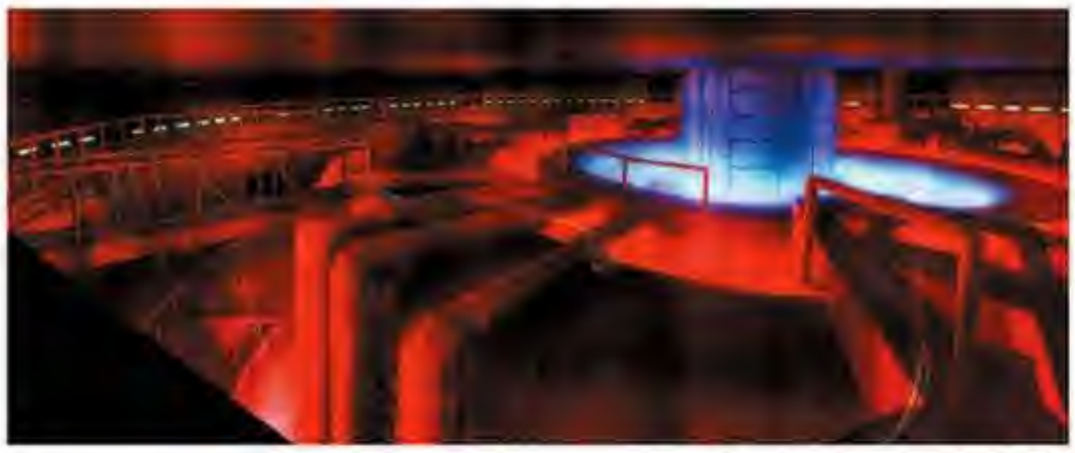


## ドライドフィッシュ 機銃座

舷側に搭載された対空機銃。砲身は4門。機銃座は球状になっており、上下の可動に加えて左右にも多少の動きが可能である。席の左右にはスティックを備え、2個あるトリガーはそれぞれの砲身に対応。銃座下部に給弾ベルトが通っている

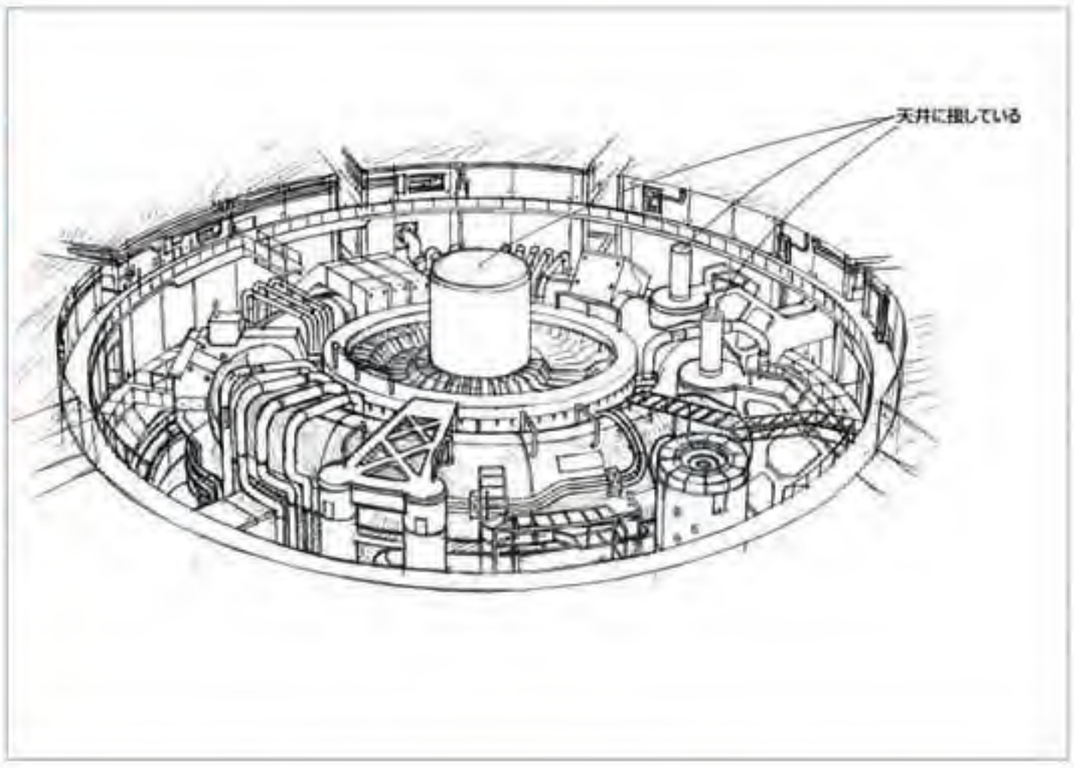


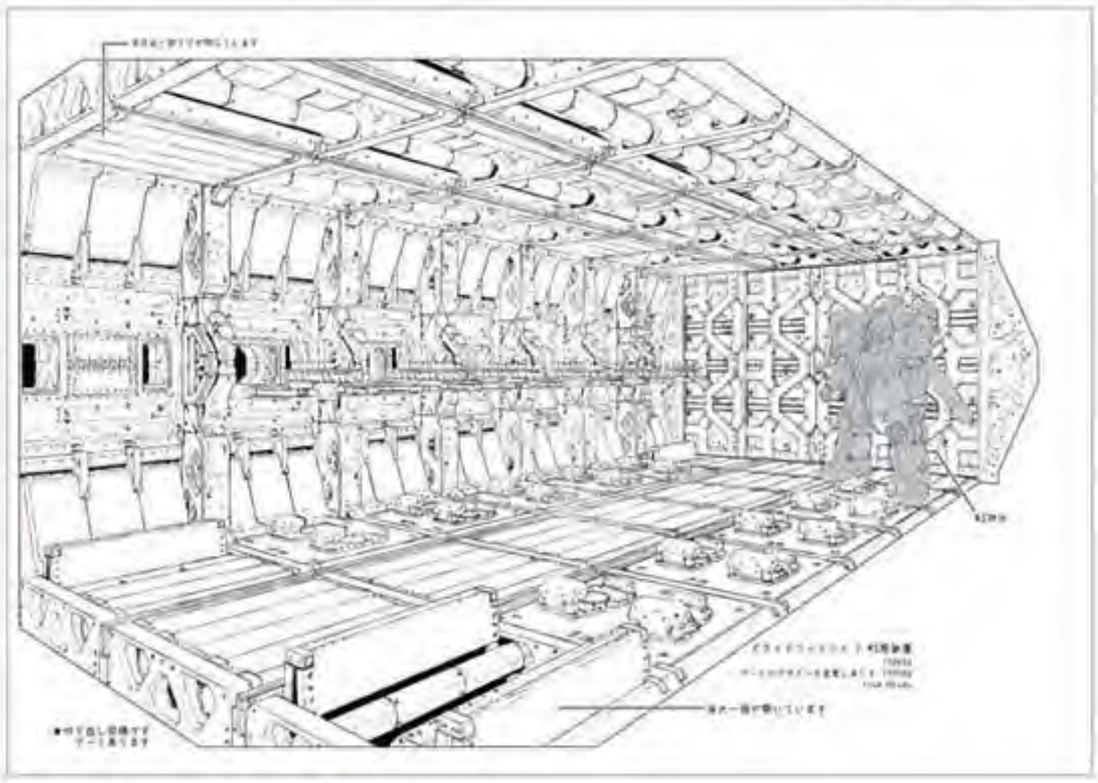




## ドライドフィッシュ 機関室

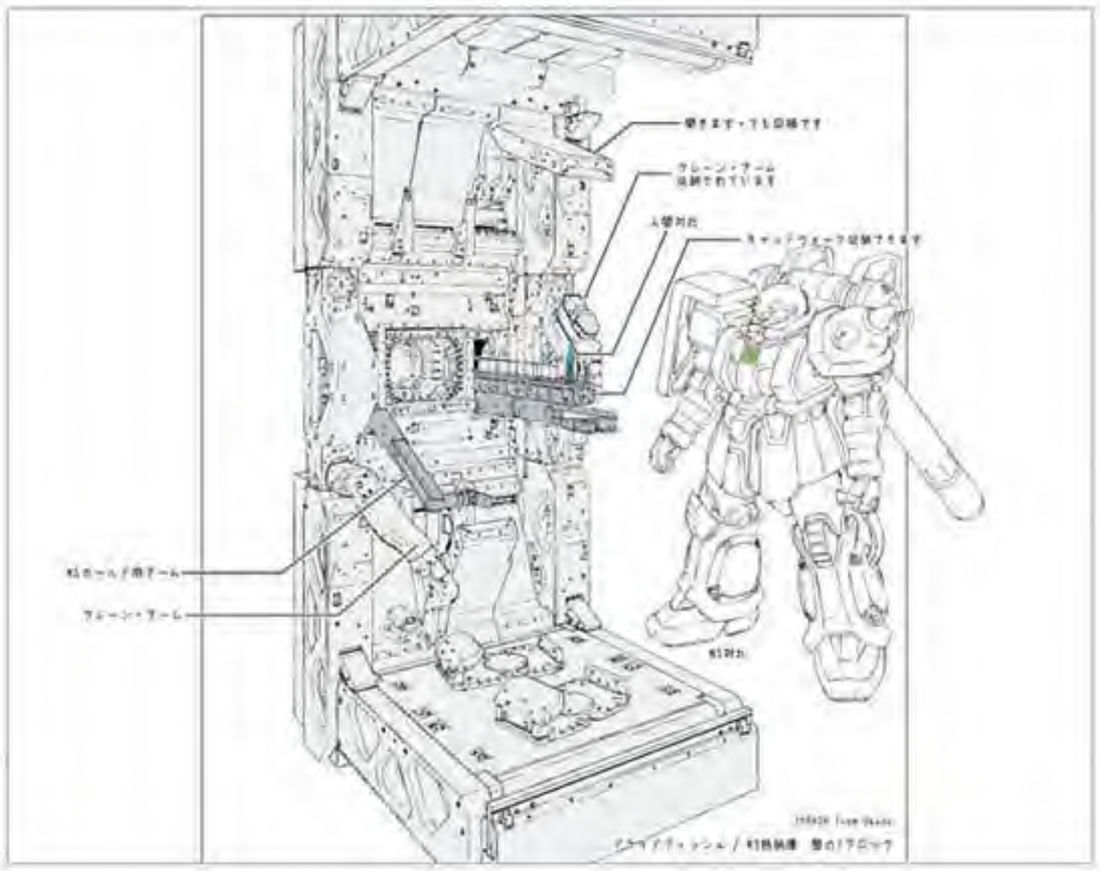
カーラが仕掛けを施して自爆を試みた。全体図も描かれている

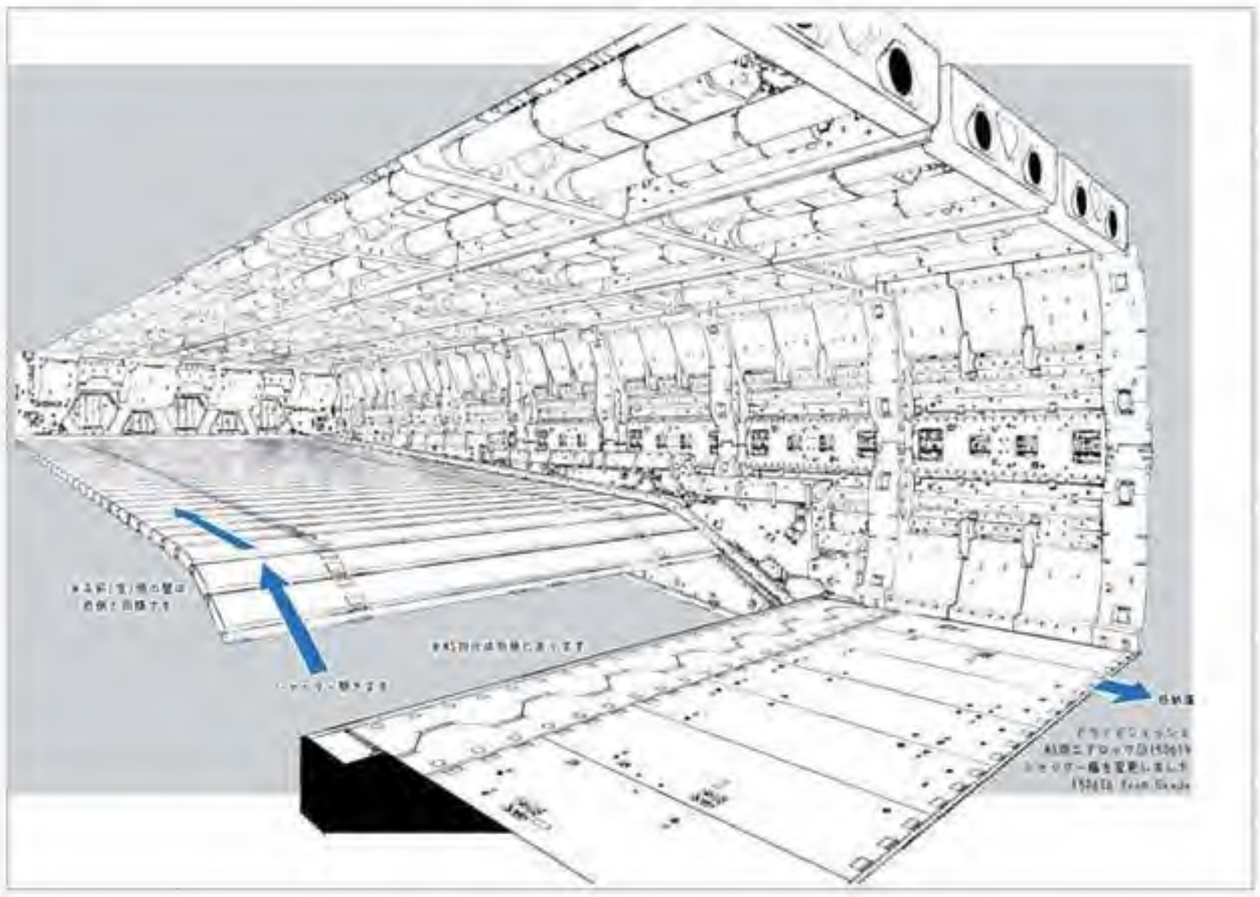




## ドライドフィッシュ 格納庫

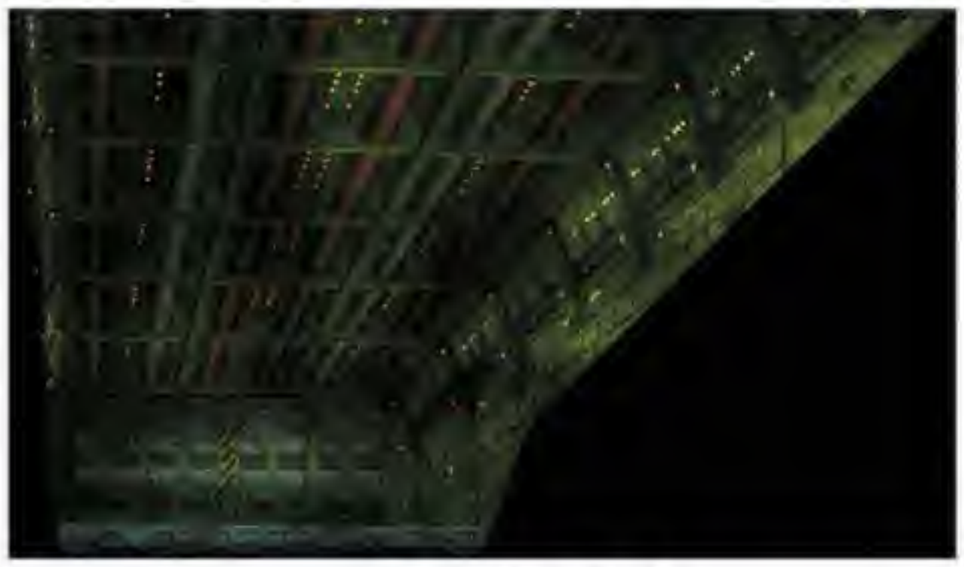
格納庫とカタパルトも岡田氏による設定。壁面部がハンガーとして機能し、収納式のクレーン・アームとMSホールド用アームが一対ずつ備わり、キャットウォークも展開可能。カタパルト兼用のMS台座は、中央レールを経由して手前のエアロック側に運搬される

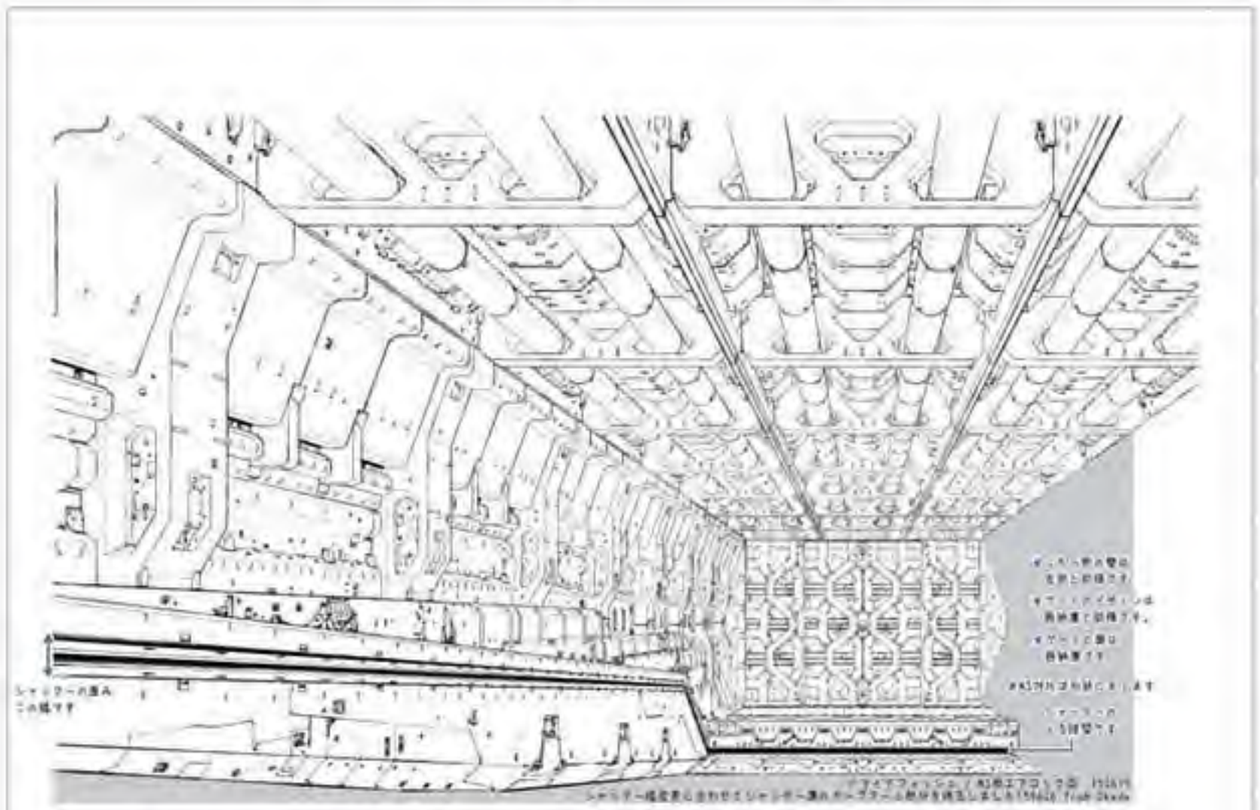


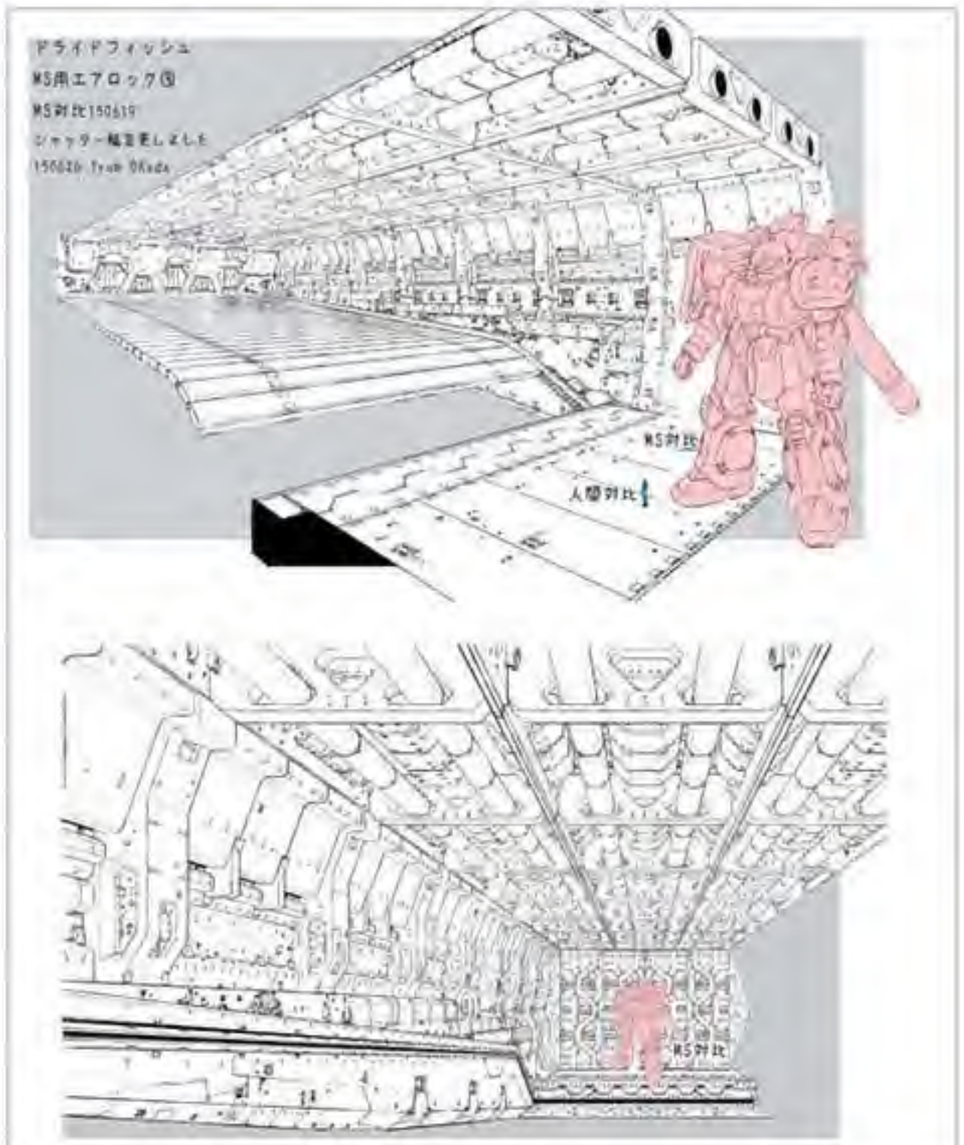


## ドライドフィッシュ カタパルト

MSの発着艦に用いるエアロック。ゲートの奥がMSの格納庫となっており、前方の下部シャッターが展開することで射出口となる











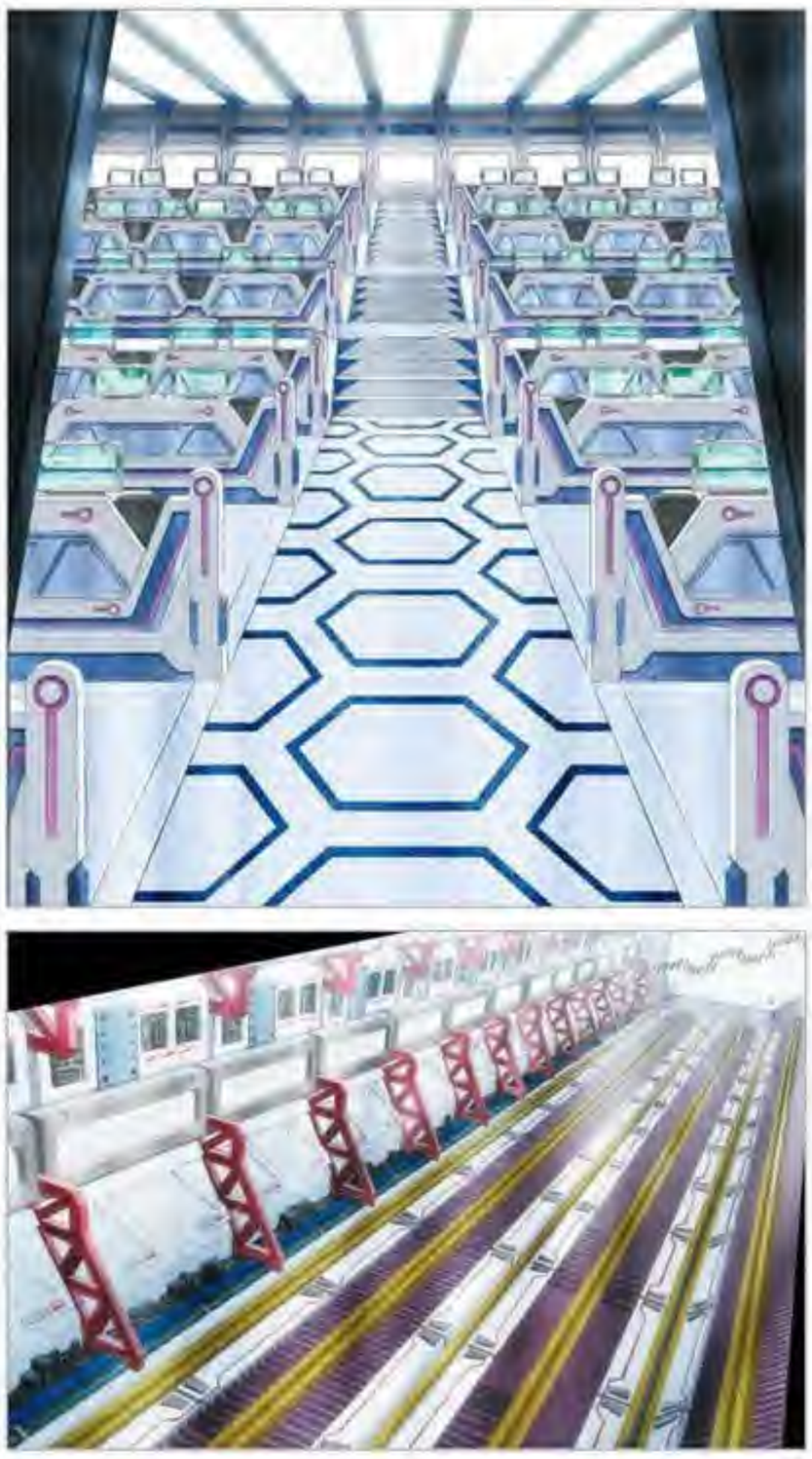




## ドライドフィッシュ 通路

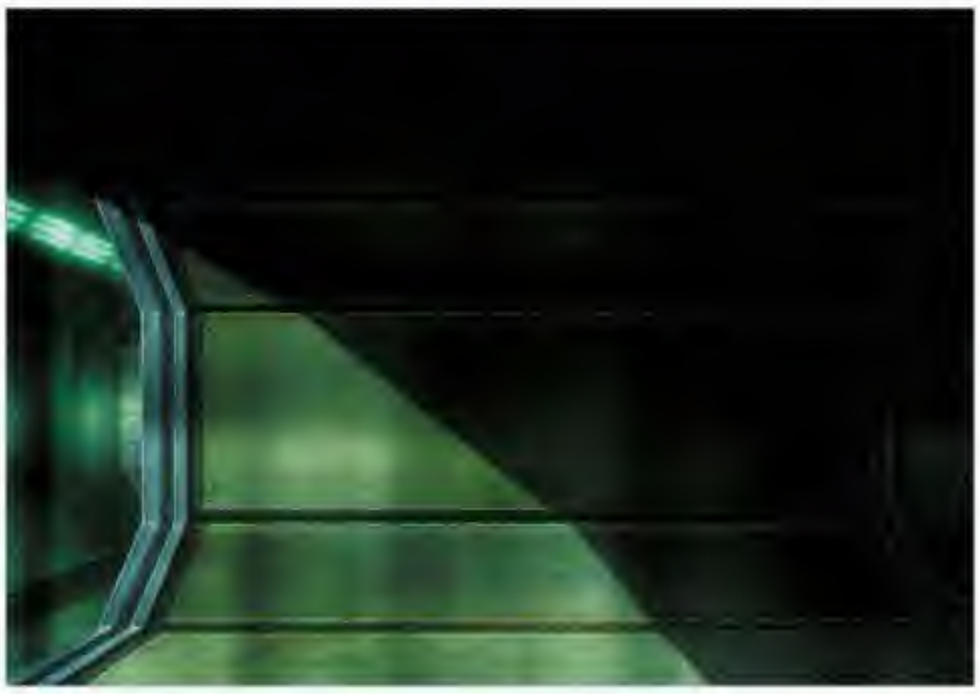
格納庫側からの艦内通路のほか、植物の栽培プラントを組み込んだ通路も描かれている





## ア・バオア・クー 研究施設

陥落後、連邦軍に接収されたフラナガン機関の研究施設。ジオングが置かれていた



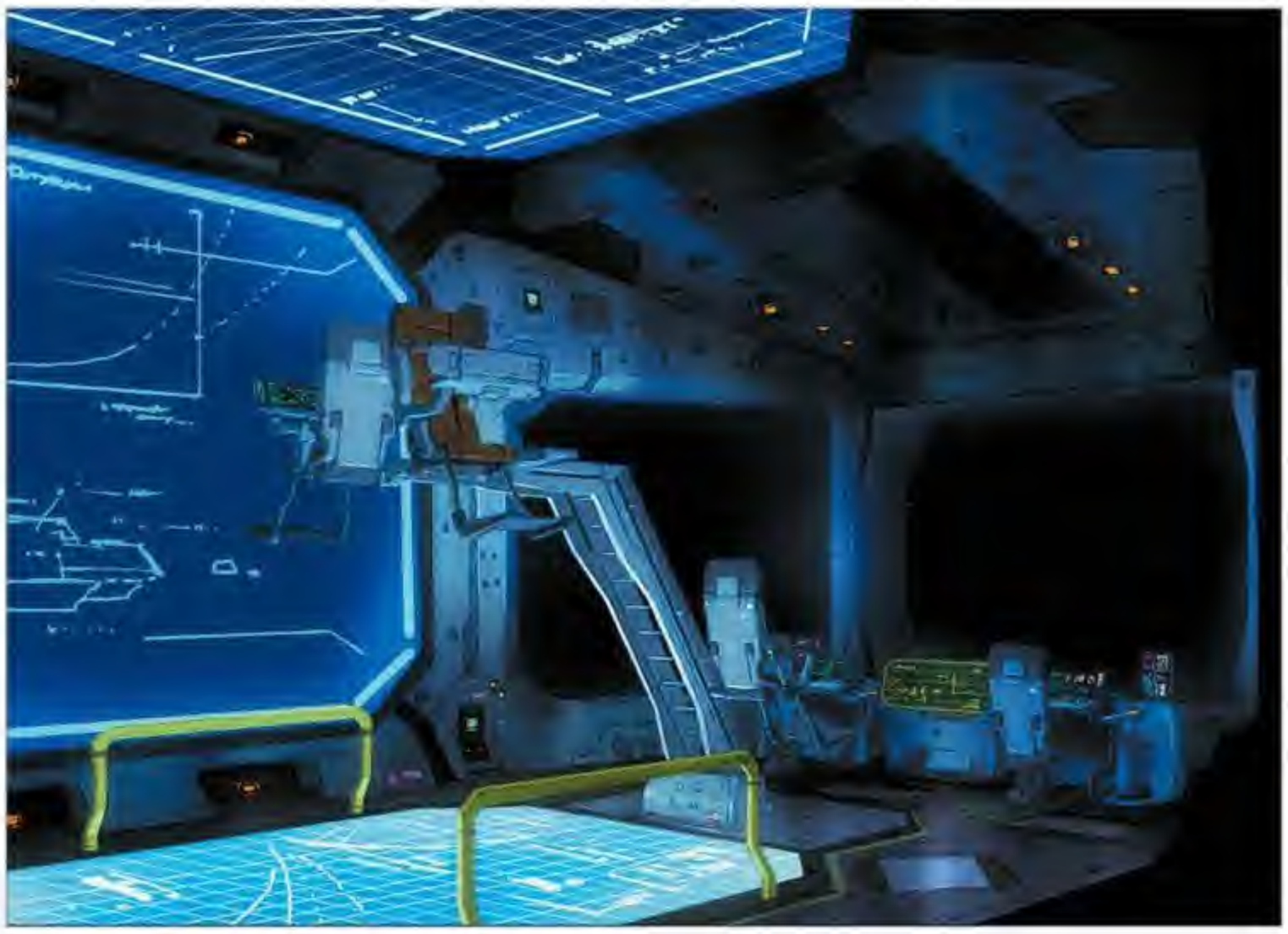
## チベ 独房

セイレーン機動艦隊所属のチベに備わった独房。囚われたイオが尋問を受けていた



## ア・バオア・クー 授賞式会場

カーラがジオン科学賞を受賞した会場。ダリルも精鋭のひとりとして参列していた



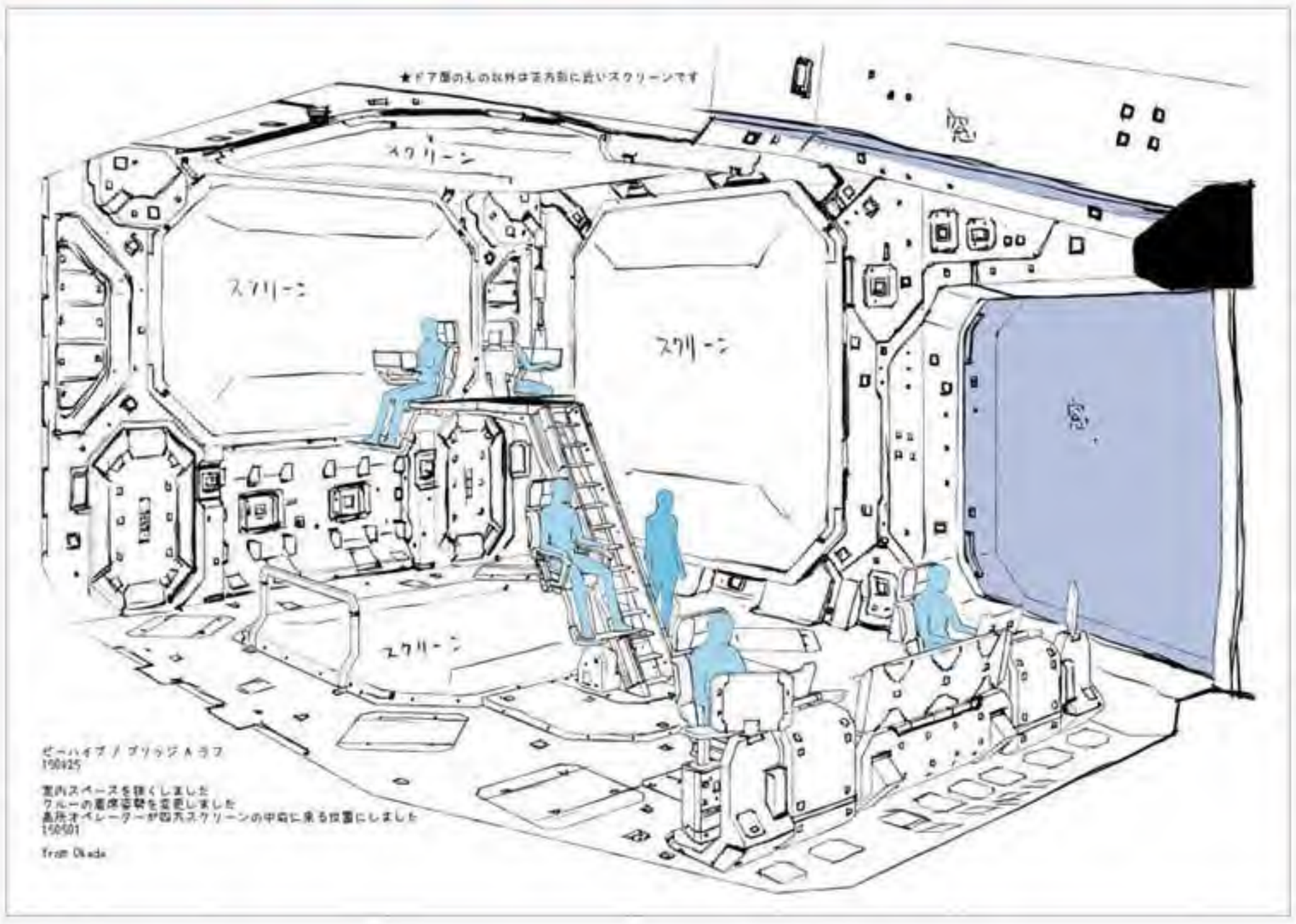
## ビーハイヴ ブリッジ

配管むき出しの公国軍艦艇と相反する、スッキリとまとまった内装で描かれている。高所オペレーターは四方のスクリーンの中央に位置。岡田氏の美術設定ではクルーの着席姿勢まで考えられており、室内スペースは手狭にデザインされている。なお、破壊された際のボードも描かれた

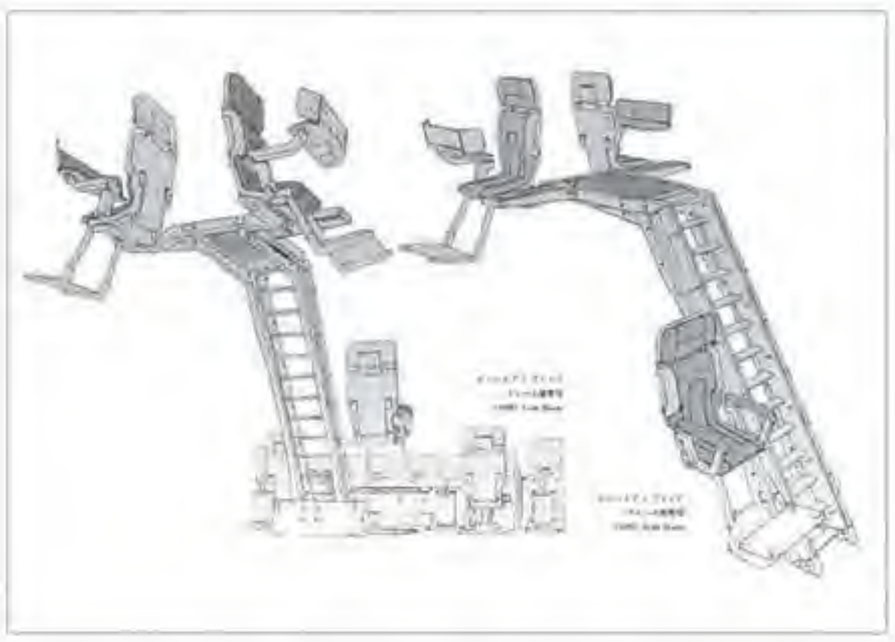


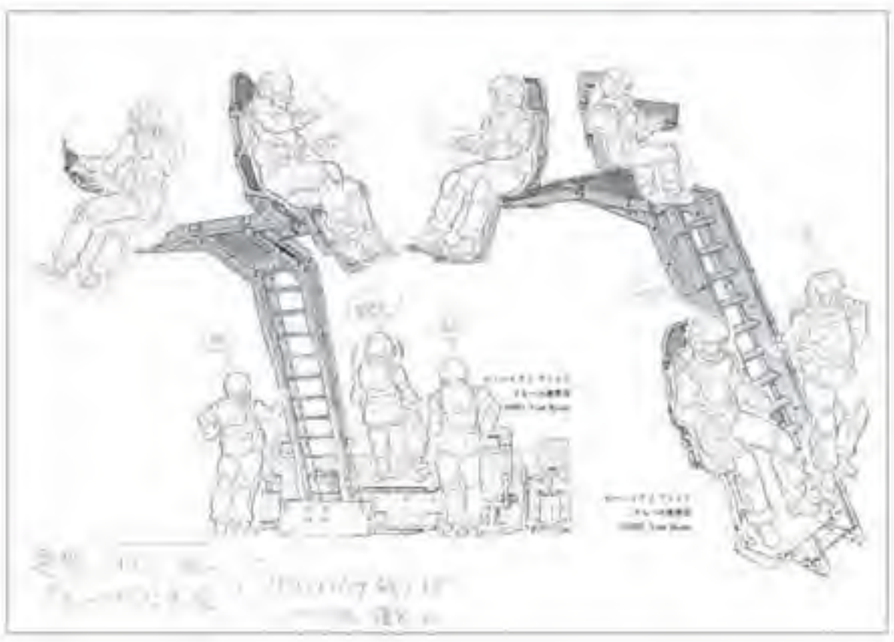


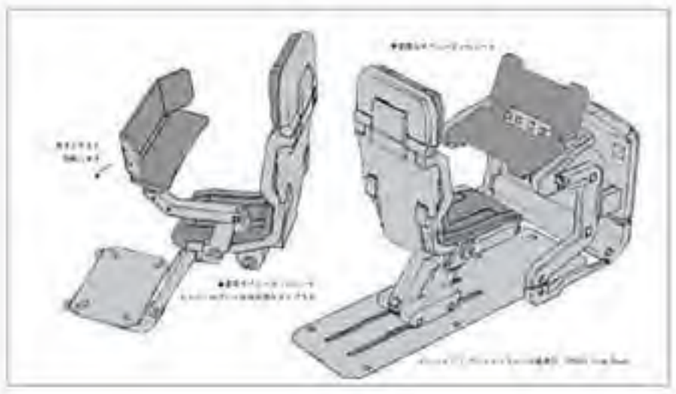


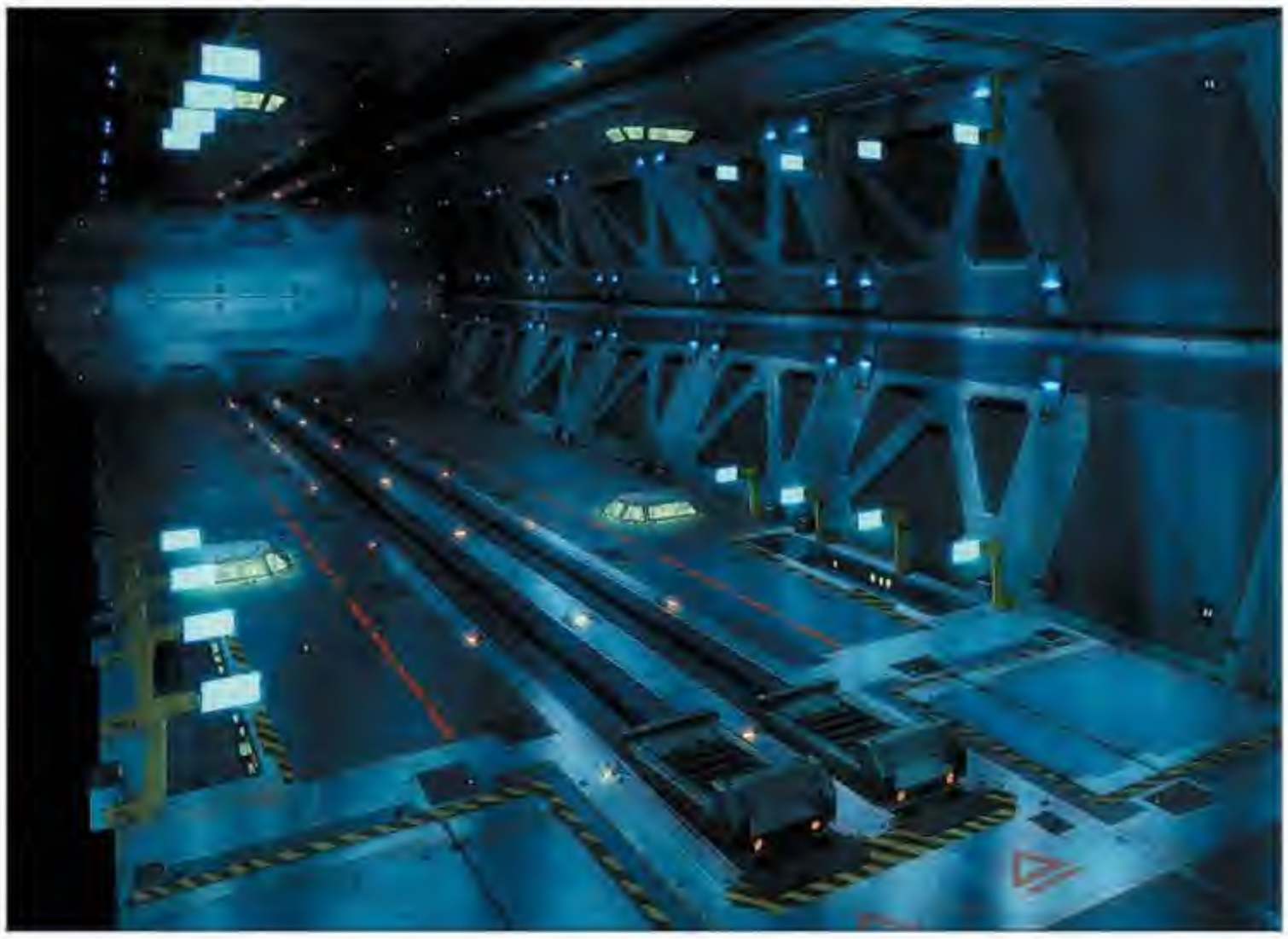










## ビーハイヴ
## カタパルト

複数の両面モニターのある窪んだ場所がコントロールブースとなっており、カタパルトの上下に配されている。ビーム・ライフル類の武装／シールド用ラックが備わった兵装ロッカーの奥が格納庫



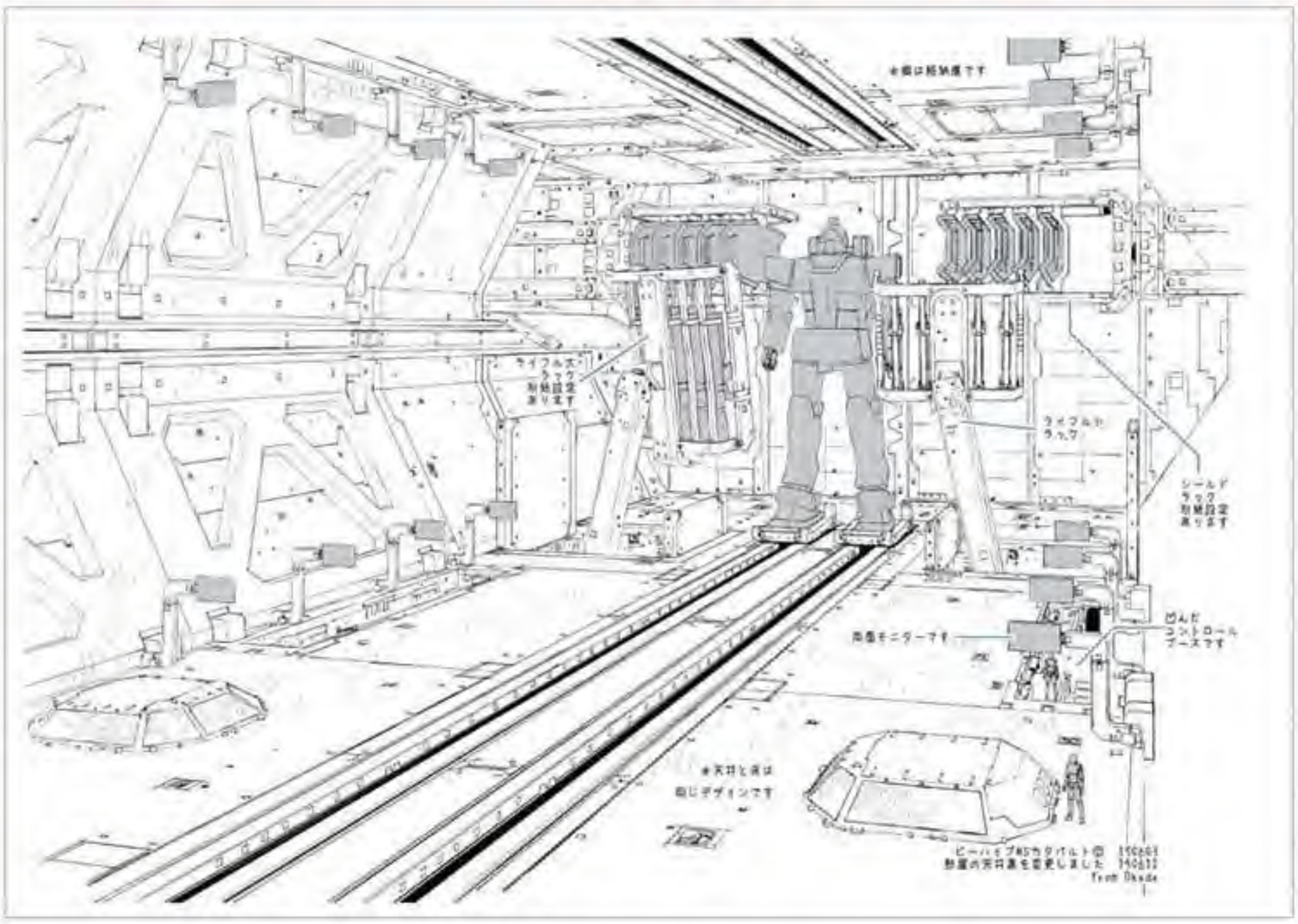


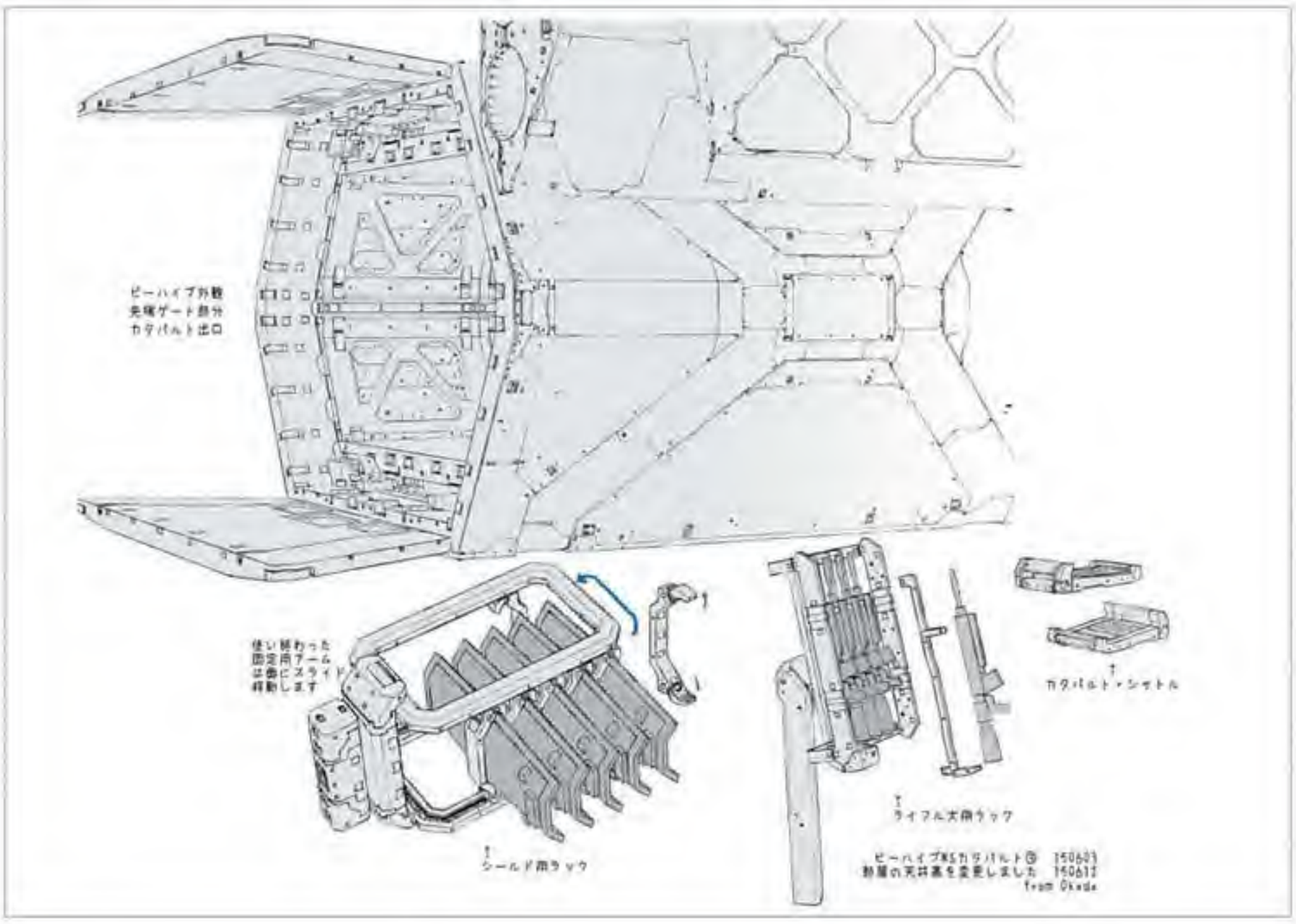


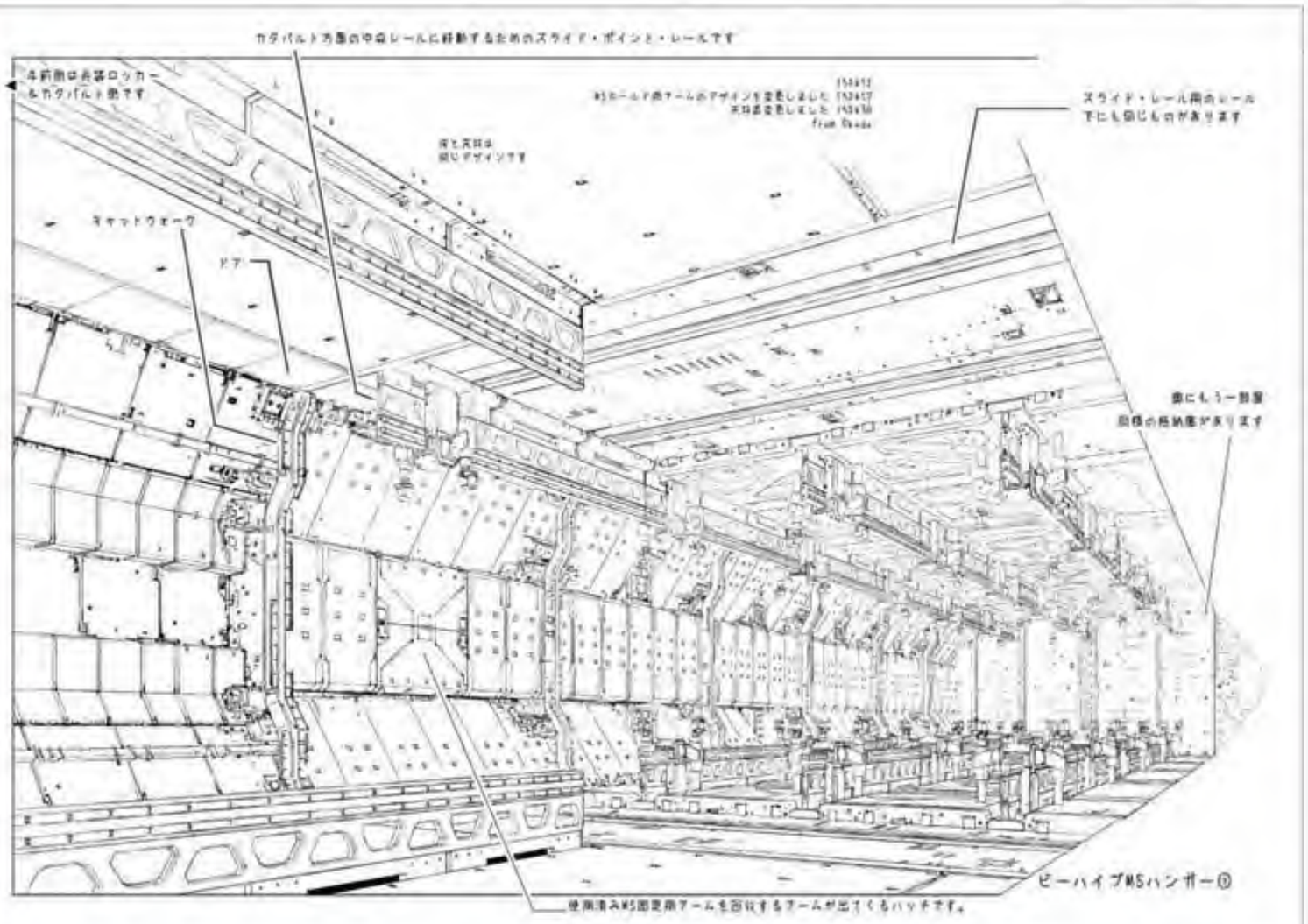






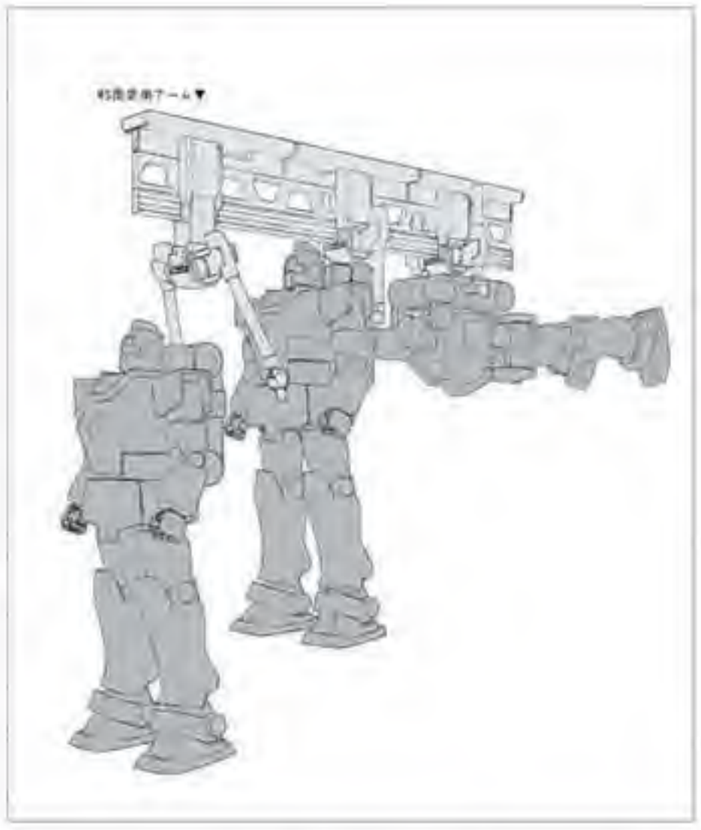


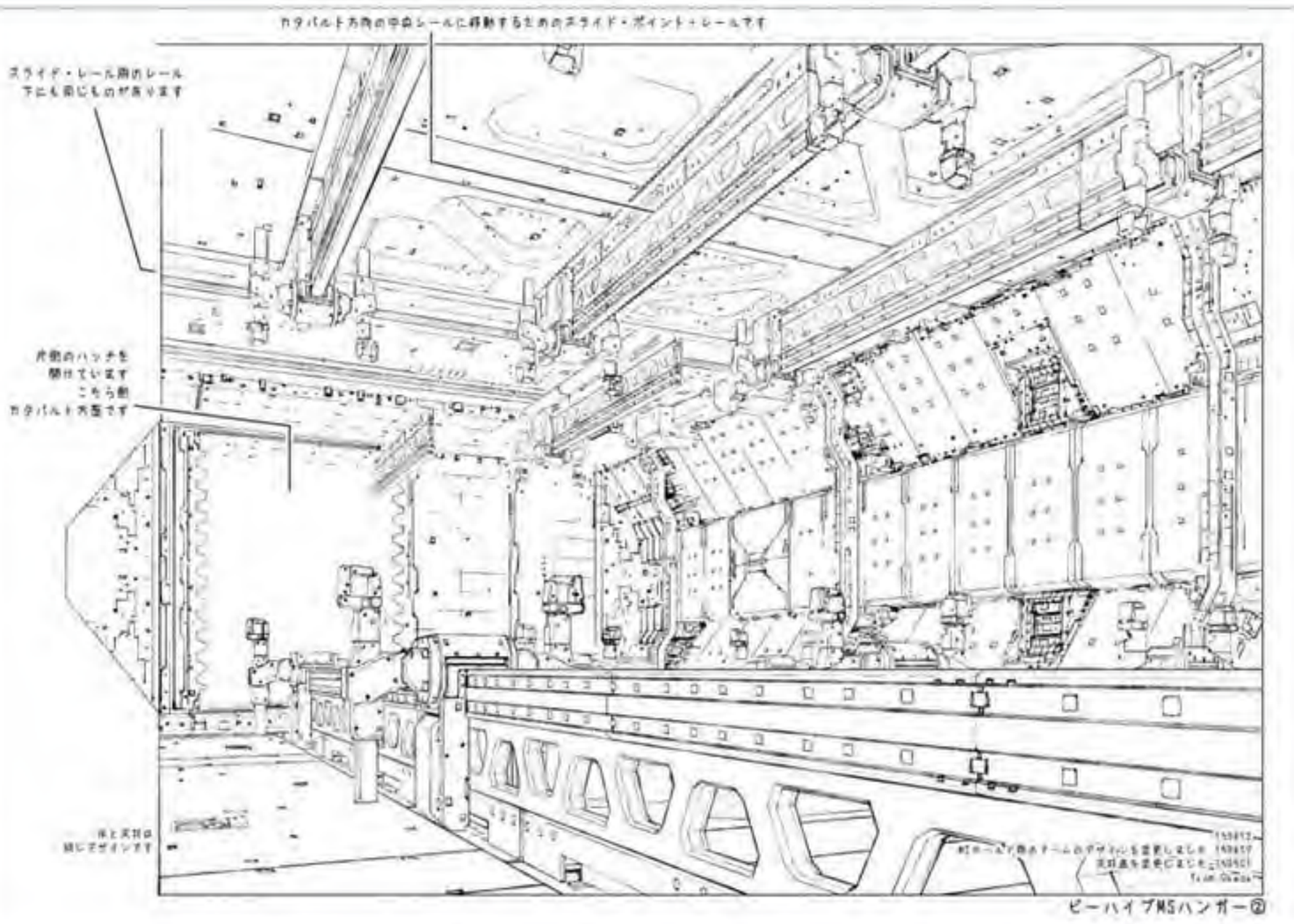



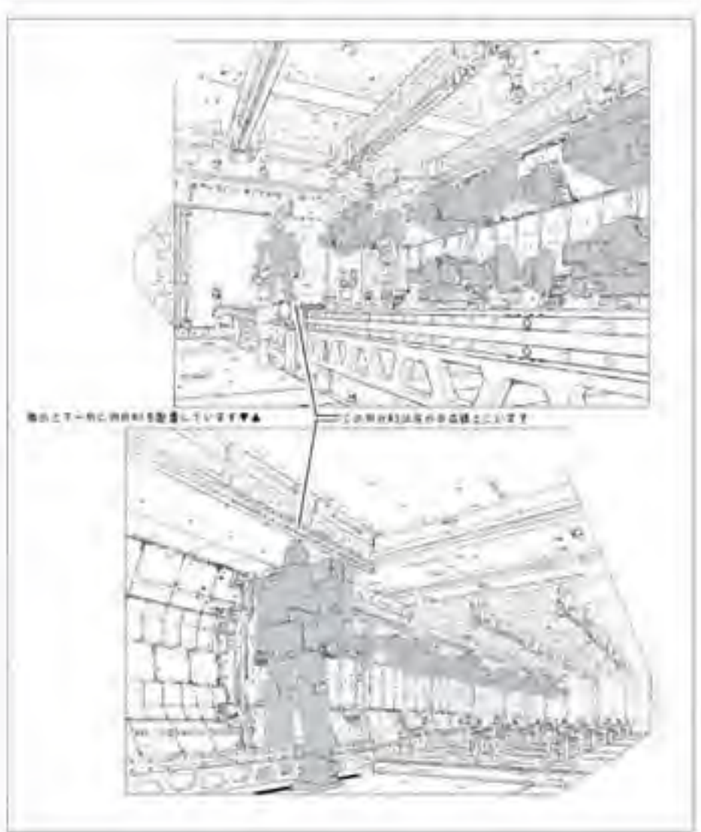



## ビーハイヴ 格納庫

MS用ハンガー。スライド・ポイント・レールに備わったMS固定用アームで吊り下げ、MSをカタパルト方面の中央レールに移動させる。スライド・ポイント・レールは上下に設置されており、その位置を左右に移動させる専用レールも備える



## ビーハイヴ 艦長室

ビーハイヴ艦長代理クローディア・ペールの部屋。埋め込みの壁面には観葉植物が置かれ、反対の壁面はV字型に開くクローゼットになっている。壁にはイオやコーネリアスとの思い出の写真が飾られていた



## ビーハイヴ レストルーム

戦争という現実から逃げず、艦長という立場と向き合ったクローディアが、薬物を体内からしぼり出すかのように吐いた場所



# CONTENTS

## STAFF INTERVIEW

『機動戦士ガンダム サンダーボルト』
スタッフインタビュー


114
監督：松尾 衡

118
漫画原作：太田垣康男

124
プロデューサー：小形尚弘

126
アニメーションキャラクターデザイン：高谷浩利

130
アニメーションメカニカルデザイン：仲 盛文

134
アニメーションメカニカルデザイン：中谷誠一

138
音楽：菊地成孔

140
撮影監督：脇 顯太朗

142
美術監督：中村豪希

144
色彩設計：すずきたかこ

# STAFF INTERVIEW Part.01 監督 松尾 衡



戦場の凄惨さを真正面から描いているだけでなく、重厚なモビルスーツ描写もあって映像化は難しいと言われていた『機動戦士ガンダム サンダーボルト』(以下、サンダーボルト)。その世界観を損なうことなく、アニメーションならではの手法を用いて映像化したのが監督の松尾衡である。イオとダリルの物語として再構築した『サンダーボルト』で伝えたかったこと、見せたかったこととは何か。これまで制作に携わったガンダム作品への印象を交えながら振り返る。

**Profile**
まつお・こう:アニメーション監督・演出家。『ガンダム Gのレコンギスタ』(演出)、ゲーム『ガンダム戦記』(アバンムービー)、『模型戦士ガンプラビルダーズ ビギニングG』(監督)をはじめ、数多くのガンダム作品に関わっている。そのほか、監督作に『革命機ヴァルヴレイヴ』など。

右は松尾監督による絵コンテ。配信時の第1話と第4話を担当しているが、ほんの一瞬のシーンに登場する人物たちにも生活があるという描写が印象的だ。この日常感の演出は漫画原作にも見られるもので、作品の雰囲気作りに大きく影響していると思われる

MOBILE SUIT THUNDER

## 演出に応じた画面のコントラストを大事にしている

――小形プロデューサーから依頼を受けたとのことですが、この作品の監督を引き受けた経緯を聞かせてください。

松尾　『サンダーボルト』の話をもらったときは、ちょうど『ガンダム Gのレコンギスタ(以下、G-レコ)』の最終話前後を作業している時期で。『G-レコ』の作業が基本的に楽しかったのもあって、まずは作品としてのギャップが大きいなという印象でした。ガンダムシリーズとしても、富野(由悠季)さんの『機動戦士ガンダム(以下、ファーストガンダム)』ですら、ここまでシビアだったかなぁという印象もあって。まずはその戸惑いがありましたし、『G-レコ』から『サンダーボルト』に行くのは、感情的に険しい崖が持っているような気分でした。

――なるほど。そこから漫画原作の太田垣康男氏ともシナリオ面で話も進めていかれたと思うのですが、どのように映像化を進めていったのでしょうか。

松尾　漫画の第3集までをやるというのは最初から決めていました。その中で、いくつかメインの話を絞らなきゃいけないだろうと考えて、イオとダリルの対立を描きました。漫画もその後の話だと、ふたりのバックグラウンドや別の側面が見えてくるのですが、この段階だとまだわからないことも多いんです。だから、バックグラウンドを見せるのではなくて、もう少しわかりやすいキャラクターとして造形していく必要はあるだろうなと。

――イオなら狂気的に、ダリルなら心優しく描こうと。

松尾　そうです。あとは音楽がキーになっているので、それをメインに考えると戦闘シーンが多くなるのは当初からわかっていました。であれば、そういったシーンをきちんとアトラクションとして見せていくべきだと思いましたね。また、今回はEST配信で、スマホやタブレットで観ることを前提にしている15分単位のお話なので、変に小難しくしないように気を付けました。

――尺に収めるのは大変でしたか?

松尾　プレスコ(アフレコ方式のひとつ。画が完成する前にキャストの声を先に録音する手法)をやったあとも尺を1分くらい短縮しなければいけなくて。そうすると、やっぱり戦闘シーンや、その中でのキャラ同士のセリフの掛け合いを残すんですよ。ダイジェストとは少し違うけれど、あまり説明しないこういう作り方も気持ち悪くないなと思いました。

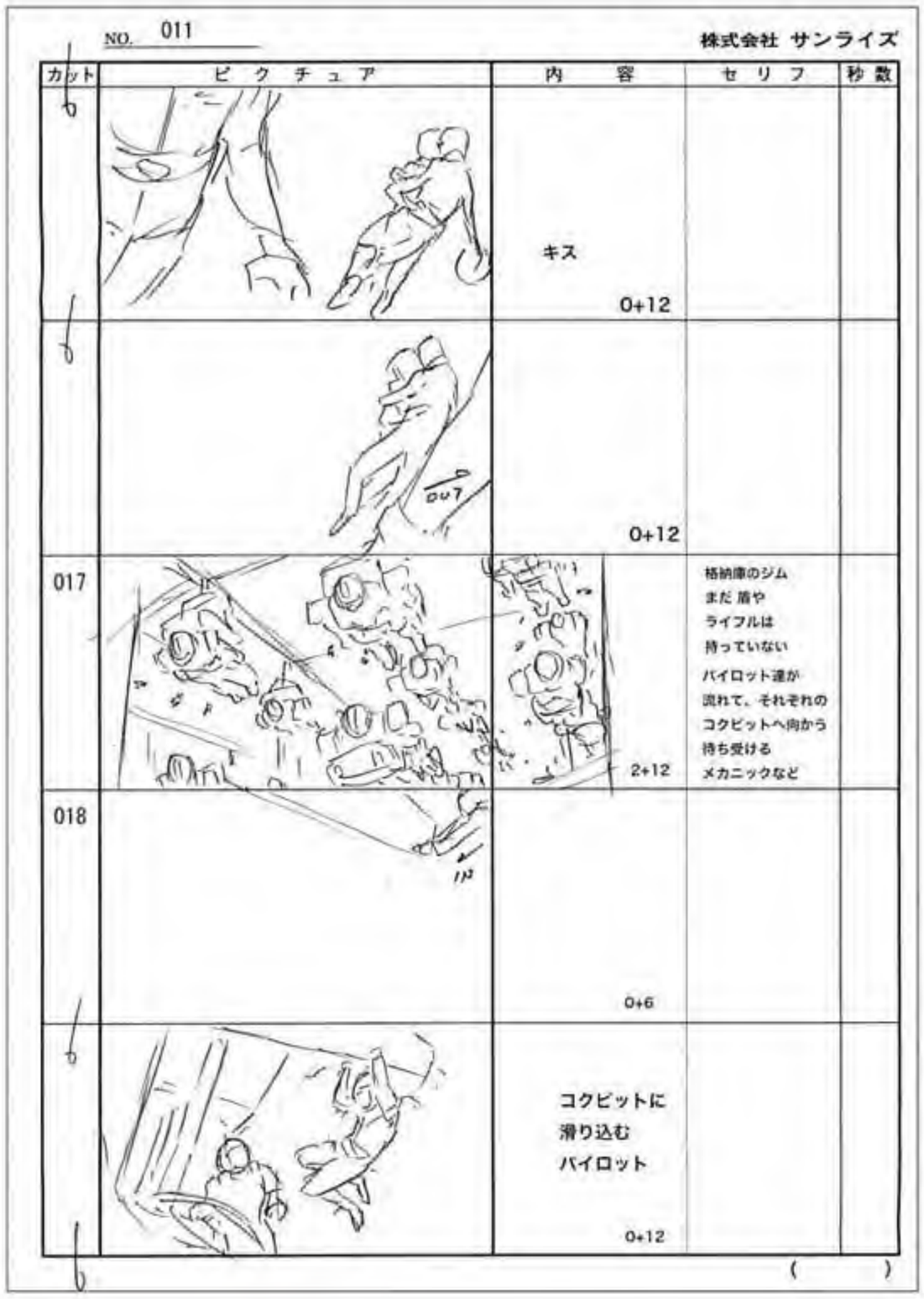
――それはプレスコ方式だからこそ、シナリオ段階で煮詰める必要があるからでしょうか。

松尾　収録現場でセリフが変わることも多かったですけどね。僕のプランに合わせてもらうこともあれば、声優側からアイデアがでるときもあるし、芝居が良いからその後のカット割りを修正することもありますね。

――尺によって作り方というのは大きく変わるのでしょうか。

松尾　それは全然違うと思いますね。『サンダーボルト』にしても尺でいえば20分弱ぐらいが理想だったと思います。ただ、それでもグラハムの心境にフォーカスが当てられるかって言えばできなかっただろうし、絞った人たちを丁寧に見せることに注力したと思いますね。




# GUNDAM BOLT

——舞台として艦内がメインになっていますが、どのような見せ方をしようとしたのでしょうか?

松尾　場所がどうこうよりも、どういう見せ方をするかですね。艦長室にしても通路にしても、シーンや演出ごとに調整することが多いです。同じ場所で同じ照明だけど、その中で微妙に変化を付けて、画から受ける印象を補強するような考え方ですね。設定面のディテールは生活感を出すために重要なんですけど、今回はカラーの方が重要だったかもしれないですね。

——画面が全体的に黒を目立たせる構成になっていますが、これは作品の内容に合わせたものでしょうか?

松尾　明度にしても彩度にしても、コントラストを付けることが重要だと思っています。例えば、もう少し色を抜いてしまえばクールな画面になったかもしれないですが、それではつまらないものになってしまう。先ほどの話にも繋がるのですが、このシーンでは機体の赤色だけを目立たせるとか、演出に応じた変化はかなり意識してやっています。

——そのあたりは、『ファーストガンダム』やほかのシリーズと地続きだから、という気持ちはありましたか?

松尾　『ファーストガンダム』って派手ですからね。形もはっきりしていて、敵MSもドムは紫、グフは青で記号性があるんですね。そういうガンダムの記号性は使うべきだと思っています。例えば、爆発の色がピンクだったりすればすぐに「ガンダムだ」ってわかるじゃないですか。ガンダムの匂いがすることってやはり武器だし、自分の記憶に残っていることは使おうと。ビームの音とか、SEにしてもそうですね。

——フルアーマー・ガンダムも、「ガンダム」として見えることが重要だったと。

松尾　そうですね。そうじゃないコンセプトのものもあるかもしれませんが、僕はそれで良いと思っています。

——一方で、漫画の『サンダーボルト』と同様、ニュータイプに関する描写はあまり踏み込んで描かれていませんね。

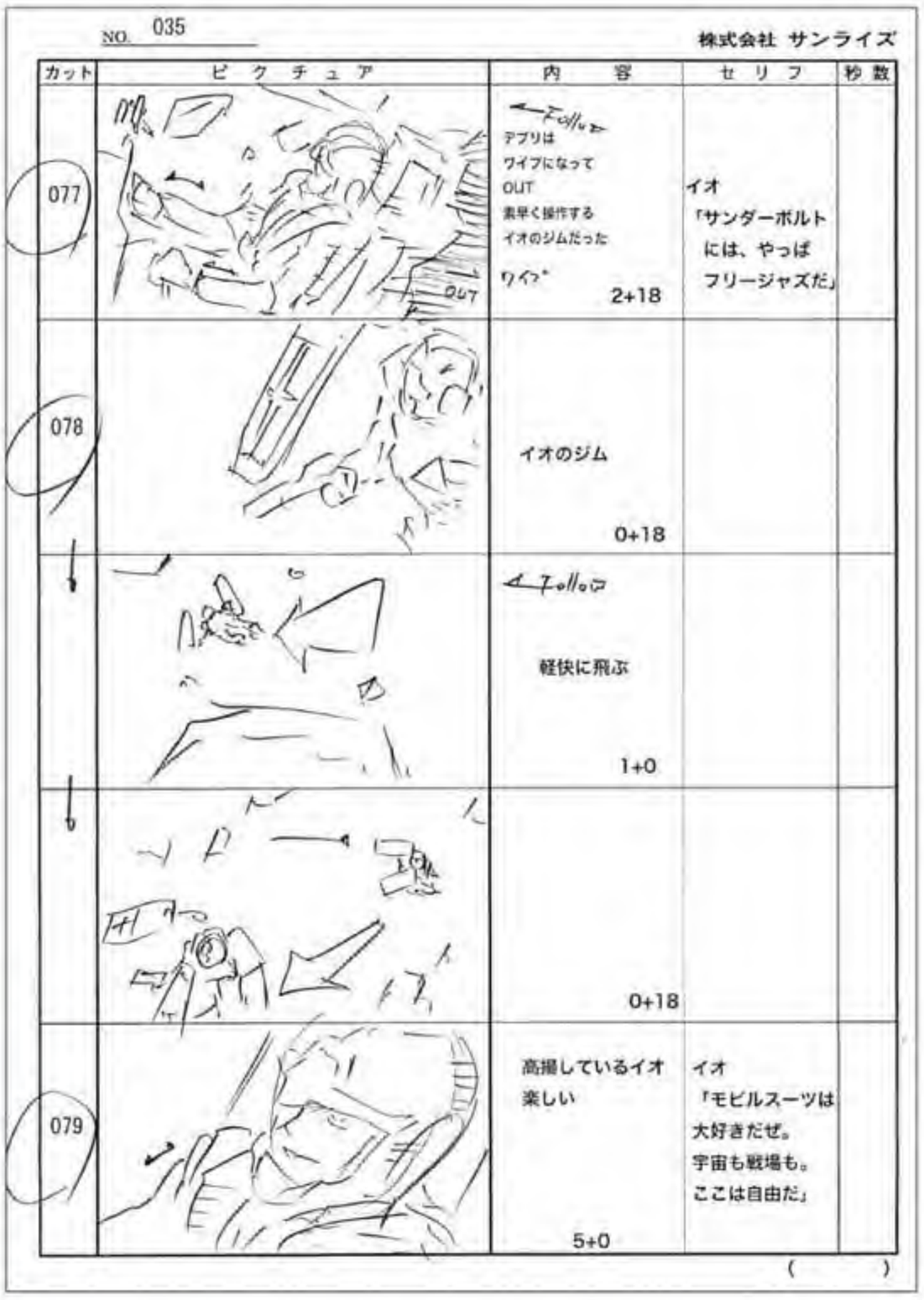
松尾　当時『ファーストガンダム』を見ていたときは小学生だったんですけど、ニュータイプがしっくりこなかったんです(笑)。ララァも宇宙人に見えたくらいで。だから『サンダーボルト』の中でニュータイプの話が出てこなかったのは、ちょっとだけホッとしましたね。『ファーストガンダム』の中ではアムロをそう呼ぶことで、救世主的な役割として機能していると思いますが。もしニュータイプを掘り下げる話をやるんであれば、アプローチはかなり変わるかもしれませんね。

——ニュータイプではない兵士たちの戦いだからこその描き方なんですね。

松尾　自分が好きか嫌いかは別にして、「アイツに勝つために自分の腕を切断するんだ」って気持ちはまだわかるし、あの極限状態だとそういう気持ちになっていくでしょうから。それくらい頭がサイケデリックになっていると思う。だから、ラストカットのア・バオア・クーはああいうカラーにしました。

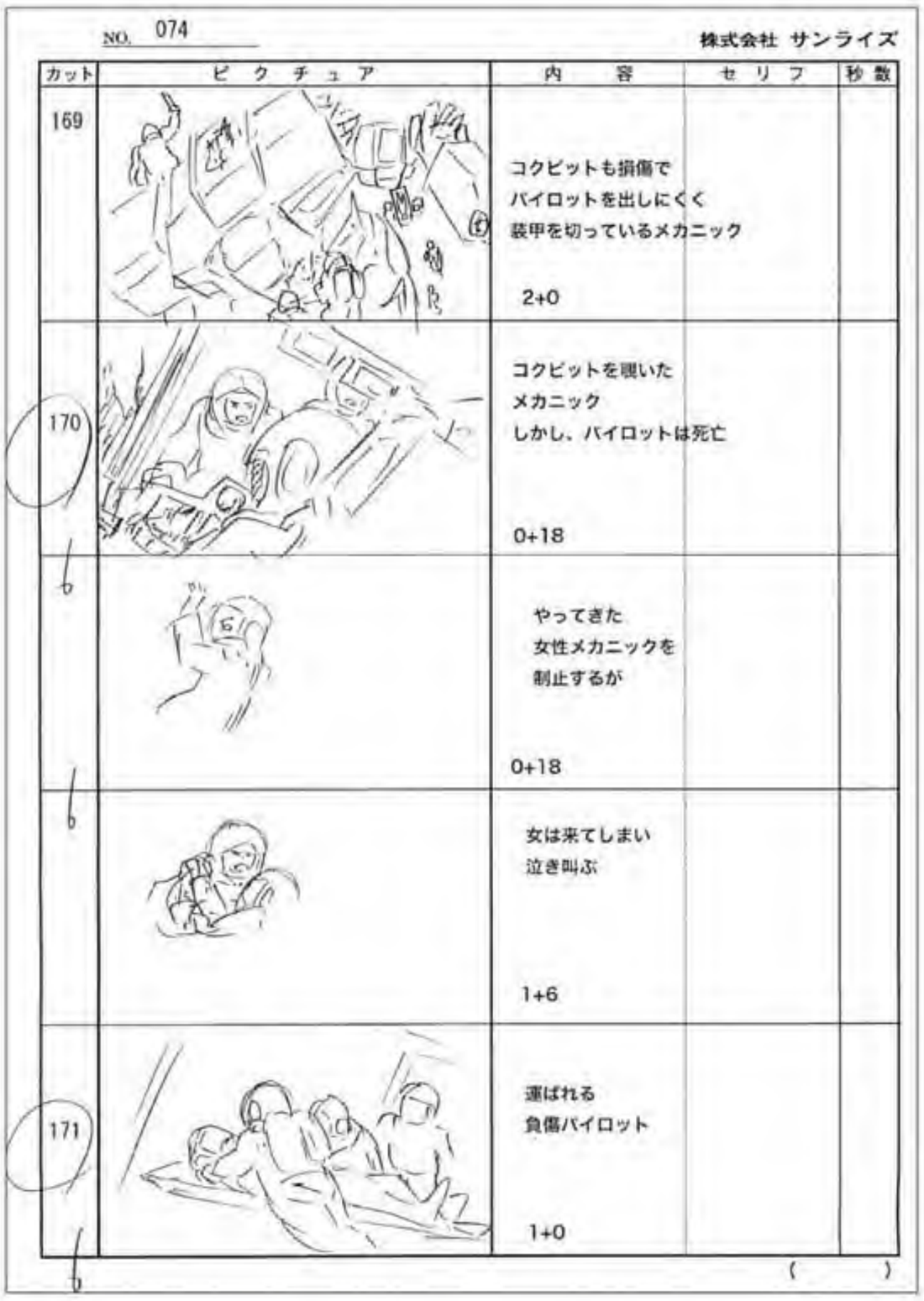
——戦闘中にコックピットで音楽を聴いているのも最たるものですよね。

松尾　そうそう。あれもそうとう追い詰められているよね。だから、コーネリアスが白兵戦を仕掛ける直


NO. 035

株式会社 サンライズ

| カット | ピクチュア | 内容 | セリフ | 秒数 |
|---|---|---|---|---|
| 077 | | ←Follow<br>デブリは<br>ワイプになって<br>OUT<br>素早く操作する<br>イオのジムだった<br>ワイプ<br>2+18 | イオ<br>「サンダーボルト<br>には、やっぱ<br>フリージャズだ」 | |
| 078 | | イオのジム<br>0+18 | | |
| | | ←Follow<br>軽快に飛ぶ<br>1+0 | | |
| | | 0+18 | | |
| 079 | | 高揚しているイオ<br>楽しい<br>5+0 | イオ<br>「モビルスーツは<br>大好きだぜ。<br>宇宙も戦場も。<br>ここは自由だ」 | |


NO. 074

株式会社 サンライズ

| カット | ピクチュア | 内容 | セリフ | 秒数 |
|---|---|---|---|---|
| 169 | | コクピットも損傷で<br>パイロットを出しにくく<br>装甲を切っているメカニック<br>2+0 | | |
| 170 | | コクピットを覗いた<br>メカニック<br>しかし、パイロットは死亡<br>0+18 | | |
| | | やってきた<br>女性メカニックを<br>制止するが<br>0+18 | | |
| | | 女は来てしまい<br>泣き叫ぶ<br>1+6 | | |
| 171 | | 運ばれる<br>負傷パイロット<br>1+0 | | |

# MOBILE SUIT THUNDER

前に「戦場で音楽を聴きたがる気持ちがやっとわかった」と言いましたが、あれは象徴的なセリフですね。

――そういう意味では、戦場の恐怖の中で人間がどのように変わっていくかに『サンダーボルト』は主眼が置かれていますね。

松尾　そうです。それはラストシーンのイオとダリルの会話に必然性と意味を持たせるためにいろんなお膳立てをしたということです。

――イオとダリルのセリフも、少しずつ漫画と違いますが、これは映像に合わせるための調整なのでしょうか。

松尾　映像のカット割りも含めてこの順番で伝えたいとか、長い文章の中で「ここは感情をのせて話したい」とか「この単語をしっかり伝えたい」とか、配分があるわけです。そういうものがある程度綺麗に並ぶと、映像として気持ちが良いというか、怒鳴り合っていてもわかりやすくなることがあるんです。シナリオを書いているとそういうのが見えてくるので、文頭の単語を変えたり、語尾を変えたりして会話のバトンをスムーズにすることをやっています。

――映像と漫画の違いがセリフの違いにも現れるということですね。

松尾　漫画はやはり字が並んでいるので、その単語の並びだったり、改行の美しさがあったりする。それと同じで、映像には映像なりのセリフがやっぱりあるんですね。

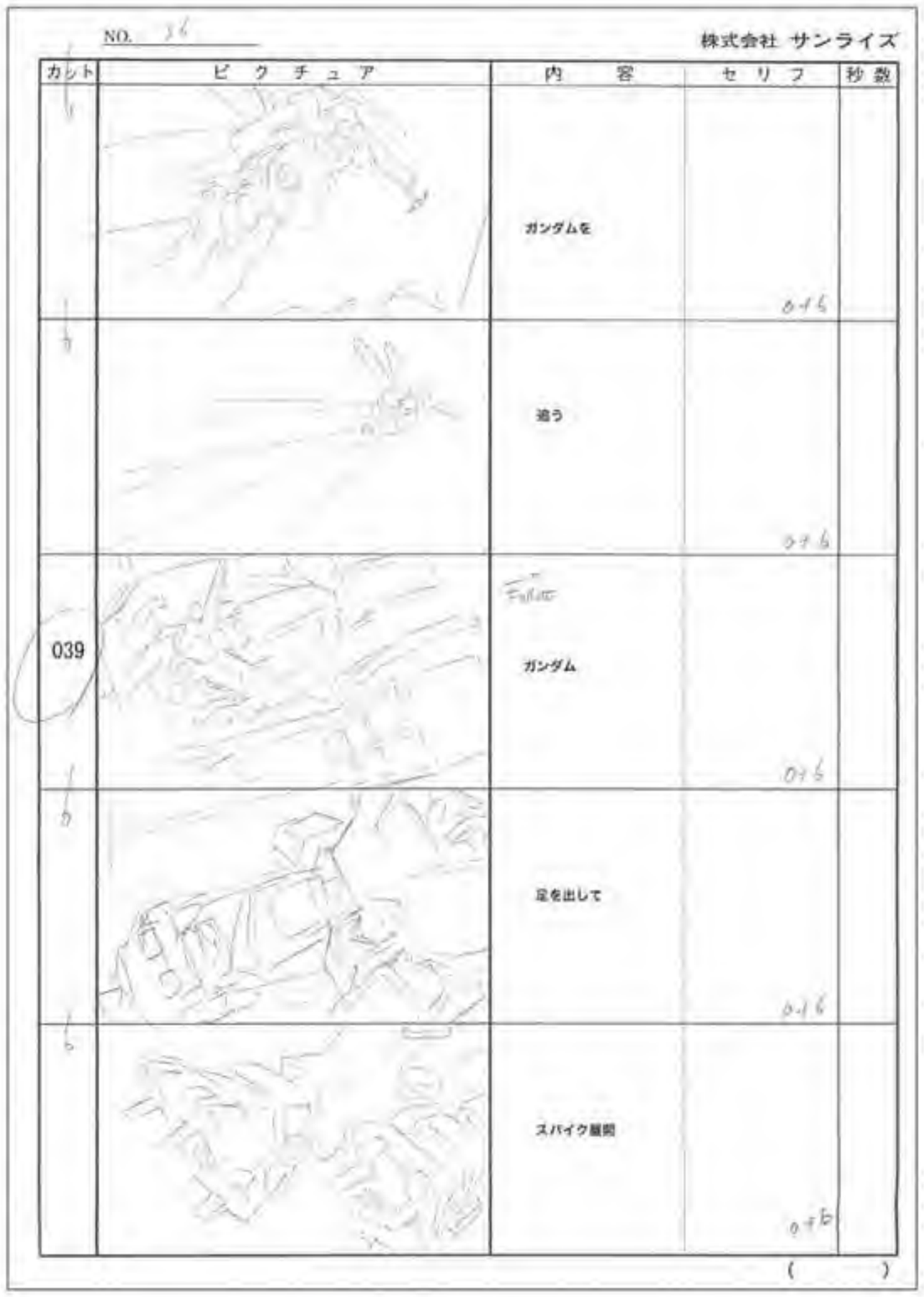
――イオとダリルの関係にスポットがあたっていますが、ふたりを支えるクローディア、カーラはどのように描こうとなされたのでしょうか。

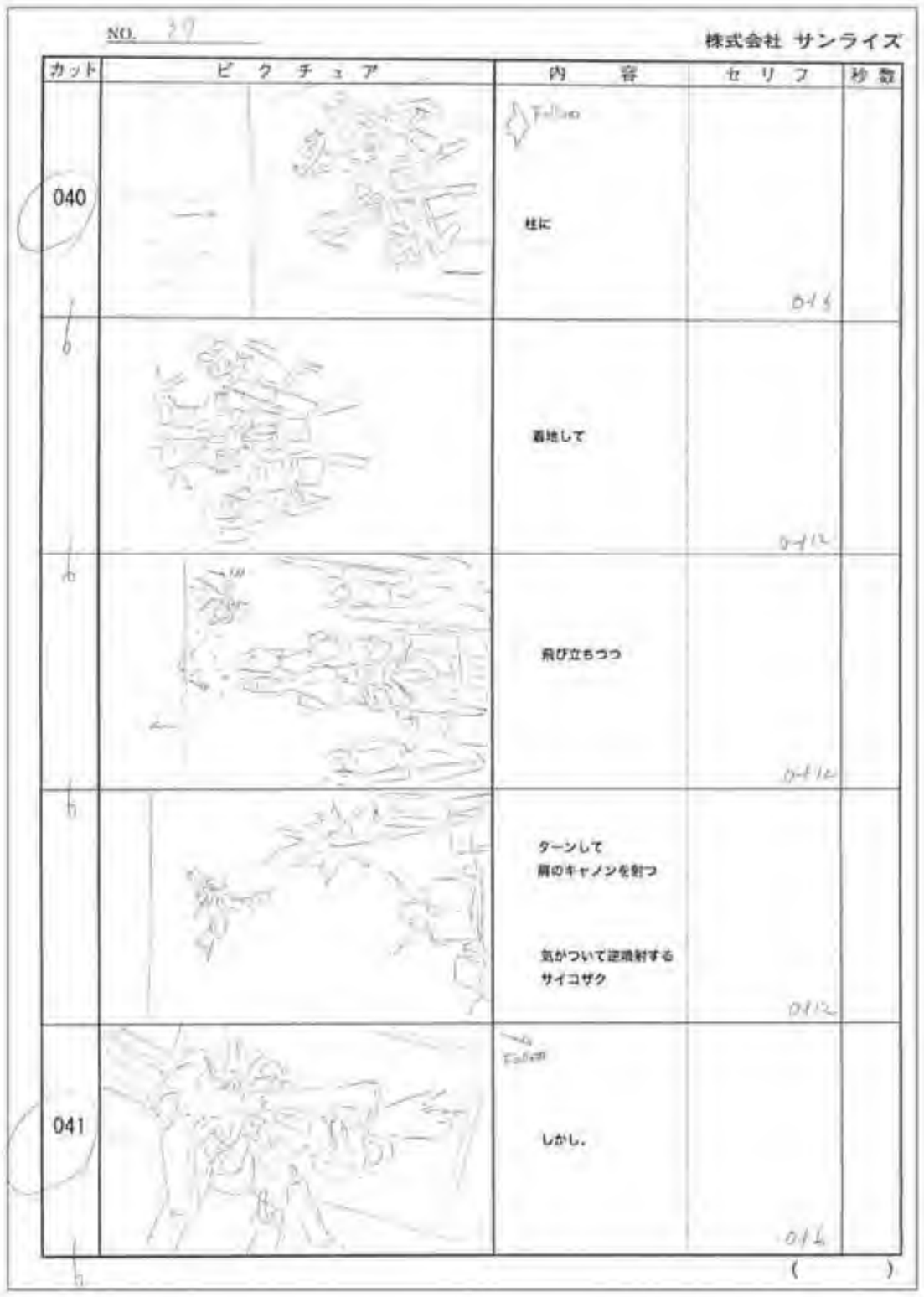
松尾　あのふたりは、与えられた場所や役割から逃げている人たちなんです。だから普段、彼女たちがいなきゃいけない場所を過酷なところに見せていて。例えばクローディアのブリッジは真っ青にしているし、周囲の男たちもむさ苦しいおっさんばかりしかいない。一方で、自分の艦長室はウォームカラーで観葉植物が置いてあって、昔の楽しかった頃の写真も貼ってある。だからあそこから出てこられないし、薬を打つのも現実から逃避したい気持ちの表れです。カーラも、義手・義足がある研究所の壁を白くしたりだとか、トマトが置いてあったりするのも、彼女が少しでも救われる場所を作りたいという意図です。だから彼女がいるところは明るいんです。反対に、ダリルがいるようなところはいつも照明が暗いじゃないですか？　これはウォームカラーを使っているけれども汚くて、油の匂いがするようにしています。

――では、イベント上映が始まりますが、その作業はいつ頃から入られたのでしょうか。

松尾　イベント上映の話は最初から聞いていましたが、正式に決定したのは2月くらいですね。配信版の第4話のときに一部並行して動いていて、ショッピングモールの戦闘シーンをアニメーターの中田栄治さんに作業を進めてもらっていました。あとは第4話が終わってからの作業だったのですが、せっかく新作カットを入れるので、既存シーンの修正や追加よりも思い切ってア・バオア・クーを描こうと。

――配信版はスマホでの視聴を想定して制作されていましたが、イベント上映用として、大きく変化したところはありますか？




# GUNDAM BOLT

松尾　音楽を削りました。情報量が多くなりすぎて、とにかく疲れちゃうんですよね。実際のダビングのときに差し替えたり、削ったりしています。あとは編集でいくつかのカットを延ばしたのですが、それは撮影で対応できる程度のものですね。

――音楽担当の菊地さんとのやり取りはいかがでしたか?

松尾　作業をお願いすると、すぐにやっていただける体制でできたのは良かったですね。なかなかこれだけ距離が近くできることもないし、ジャッジも早くて。

――『DECEMBER　SKY』では、菊地さんが主催するdCprGに主題歌を依頼したそうですね。

松尾　本編であのジャズとポップスを聴いて慣れてきたところに、さらにあのサウンドを聴いたらびっくりすると思うんですよ。僕自体、dCprGのライブを観てびっくりしたので、それをお客さんにも経験してもらいたいなと。

――では今回、ガンダムシリーズの、しかも一年戦争と地続きの作品に参加してみて、どのような感想を持ちましたか?

松尾　ガンダムだから難しいというのはないですが……ただ、最初からこれだけの多くの人に知られているシリーズですから、得か損かで言えば得なことの方が多いですね。漫画があるので理解しやすいし、例えばここに出てくるのがザクの派生機なんですよ、と言えばサンライズのスタッフは大半が理解できるわけだし、資料を集めてもらうのも楽ですからね。

――なるほど。あとはそのガンダムという土台の上にどのような要素を足していくか、ですね。

松尾　僕は昔、『ガンダム戦記』というゲームのアバンムービーを作ったのですが、そのときに『ファーストガンダム』を完コピしようと思ったんですよ。あの雰囲気をそのまま再現することで、安彦(良和)さんが描いたあの絵の魅力を検証していったんです。それを半年間かけてやったことで、安彦さんの絵の難しさや、一方で今の世の中に求められている動きの存在に気づくこともありました。今回の『サンダーボルト』を制作する上でも、『ガンダム戦記』の経験は大きかったかもしれないですね。

――『サンダーボルト』では大半が手描きですが、今後ガンダムシリーズでは、手描きとCGの割合はどうなるべきだと思いますか。

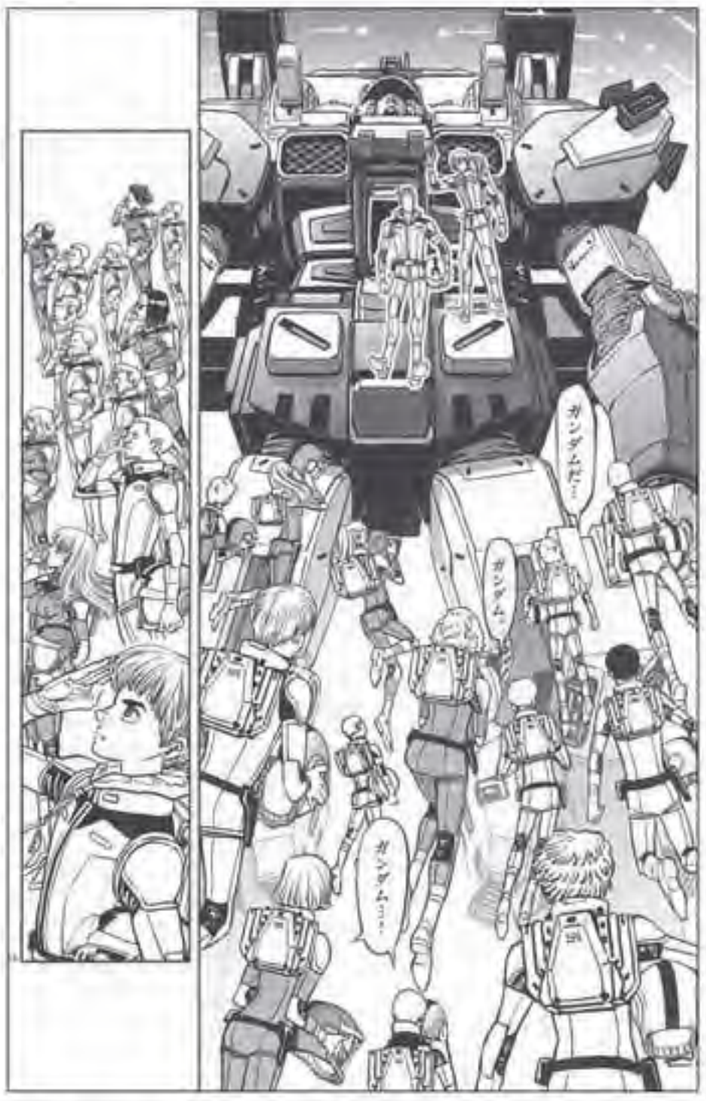
松尾　できることなら、100%CGにしたいですね。これは手描きが悪いということではなくて、熟練の腕を持ったアニメーターも高齢化してきていて、定年まであと10年もない人がたくさんいるんですよ。そういう人たちに手描きの原画を修正させるよりも、スーパーバイザー的なポジションに立ってもらって、CGの技術向上を目指す方が良いと思っています。例えば、もう爆発がうまく描ける人がいないんですよ。描く現場も少ないですからね。

――わかりました。では最後に、『DECEMBER SKY』を楽しみにされている方にメッセージをお願いします。

松尾　『DECEMBER　SKY』では音にも注目していただきたいです。劇場で観ることで効果音などもより鮮明に聴こえると思いますし、戦場の雰囲気をより体験できるのではないかと思います。

# STAFF INTERVIEW Part.02 漫画原作 太田垣康男




オリジナル作品『機動戦士ガンダム』とも異なる硬質ラインと重量感あるフォルムが、太田垣版モビルスーツの特徴である。実在の宇宙技術に見られるデザインやギミックもふんだんに取り入れ、独特な世界観を生み出している

アニメ『サンダーボルト』の漫画原作となっているのは、漫画家・太田垣康男が連載しているコミック『機動戦士ガンダム　サンダーボルト』である。漫画は、“ガンダムを通して戦争を真正面から描く”ことをコンセプトに、イラク戦争／アフガン戦争以降のリアリティを持ち込み、これまでのガンダムとは一線を画すハードさを獲得するに至った。インタビューでは、太田垣氏とアニメとの関わりや、また映像化された『サンダーボルト』への印象を伺った。

**Profile**

おおたがき・やすお:大阪府出身の漫画家。漫画制作スタジオ「株式会社スタジオ・トア」代表。現在は小学館「ビッグコミックスペリオール」にて『機動戦士ガンダム　サンダーボルト』を連載中（単行本は第7集まで刊行）。イベント上映の前日には第8集と、『機動戦士ガンダム サンダーボルト外伝』第1集がリリースされる。代表作は『MOONLIGHT MILE』。

MOBILE SUIT THUNDER

## 危険な舞台だからこそ彼らのバイタリティが浮かび上がる

――漫画の『サンダーボルト』が、一年戦争中盤～終盤を舞台にしているのはなぜでしょうか?

太田垣　基本的にはMS戦が描きたかったので、ジムも出したかったですし。MS同士の戦いというガンダムのキモが描ける部分って、その時期なんですよね。

――ソロモンやア・バオア・クーを真正面から描くのではなく、敢えてそこに向かう部分にスポットを当てたのはどのような意図ですか?

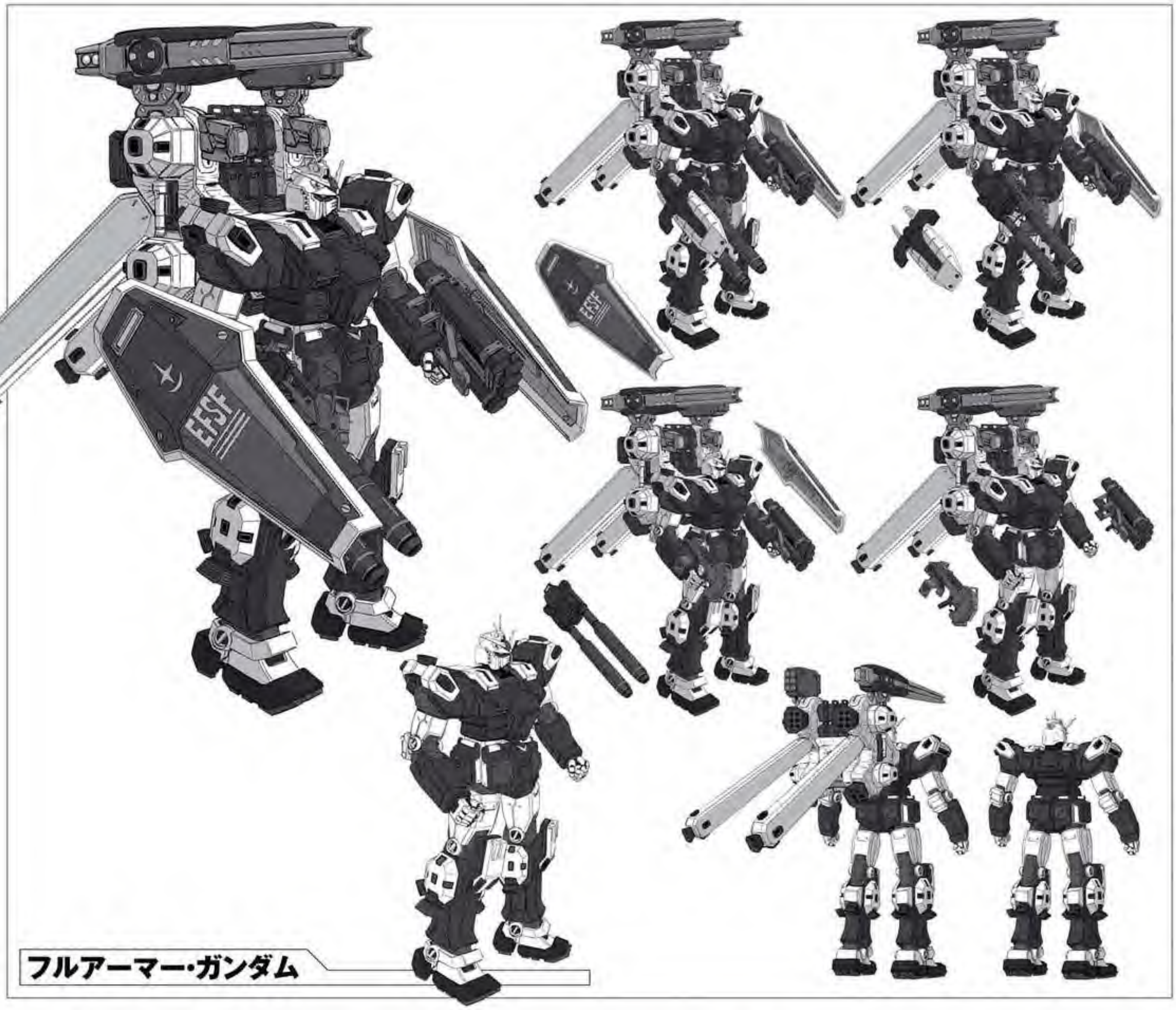
太田垣　ソロモンやア・バオア・クー戦はすでに描かれている部分が多いので、細かい設定を気にして自由に描けなくなる恐れがあったんです。なので、最初は漫画オリジナルの舞台を考えるところからはじめました。私はまず舞台を決めてからドラマを作っていくタイプなんです。舞台が決まると、装備や部隊、戦略も決められるじゃないですか。実際に、サンダーボルト宙域は瓦礫がたくさん浮いているような空間として設定したので、連邦側のMSには盾を多めに付けるという発想になりました。一方でジオンは、兵員をそんなに割けないので、スナイパーという戦い方になっています。

――舞台設定が決まったから、あのようなMSのデザインになっていったんですね。

太田垣　ステージそのものが危険な感じがするじゃないですか。何にも置いていない綺麗な宇宙で戦うということに、あまりイメージが浮かばないんです。漫画だと特にそういう場面での銃の撃ち合いでは迫力が出せなくなる。まずは「ここはヤバいぞ」という空間の中に主人公を放り込んだ方が、彼らのバイタリティが浮かび上がると思ったんですね。なので、こういう宙域が思い浮かばなかったら、まったく違うお話になっていたでしょうね。

――武装やシールドを持たせるアイディアもそうですが、MSのデザインや動きにはどのようなコンセプトがありましたか?

太田垣　アニメーションで描かれていた常識的なMSの描かれ方を一回リセットしようと思いました。



フルアーマー・ガンダム

# GUNDAM BOLT

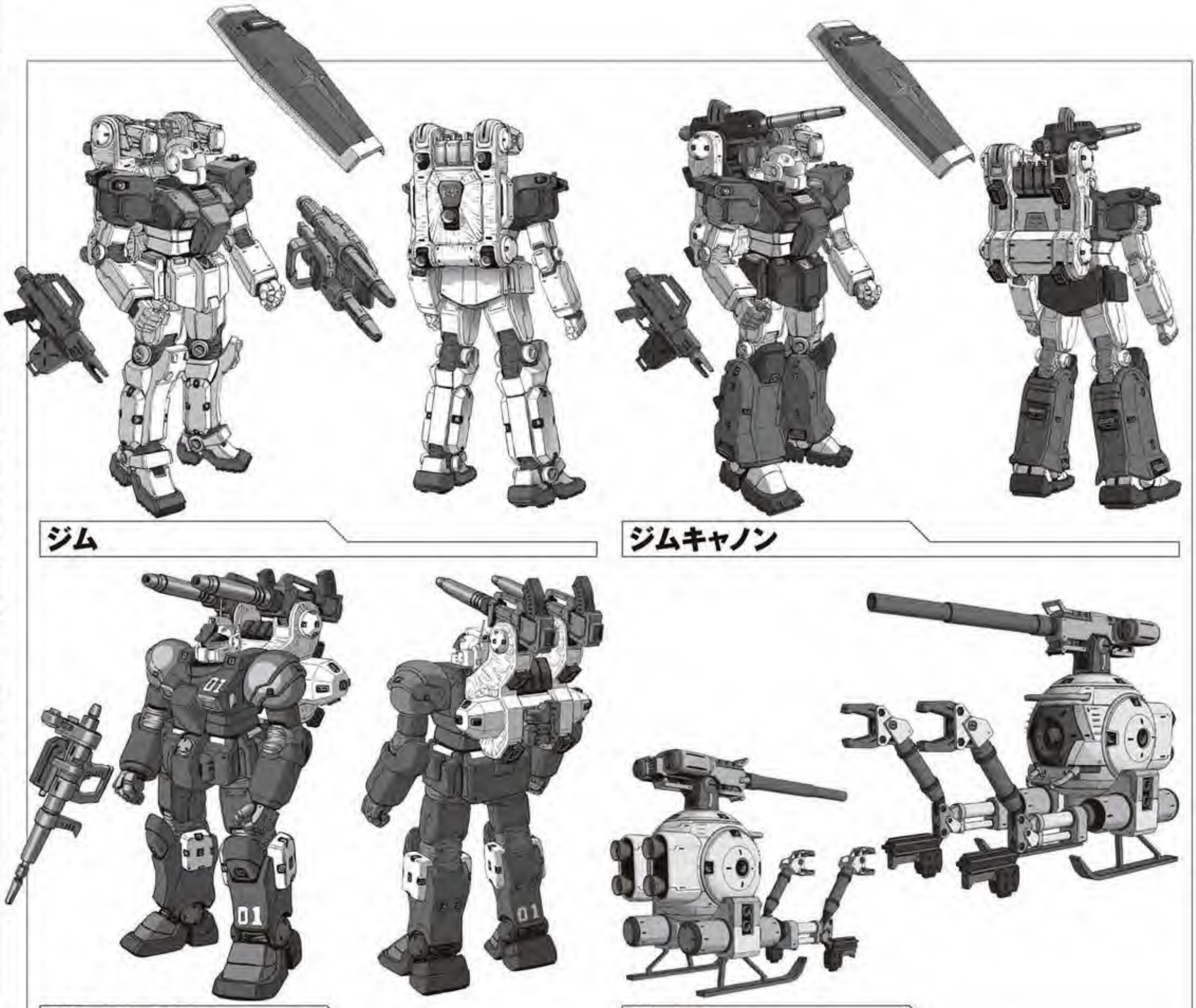
現実にもしMSという兵器があったとして、戦う身になると生き残りたい。そうなると、ビーム・スプレーガンとシールドひとつというのは、レニングラード戦のときのロシア兵みたいなもので（当時の兵は2人で銃一丁しか支給されなかった）、「死んでこい!」と言っているようなものじゃないですか（笑）。それは部隊の士気にも関わるだろうと思いました。また、連邦は物量で戦うスタンスのはずなので、もう少し武器はあるだろうと思い、両手になるべく武器を持たせて、バックパックにもたくさんマガジンを積むことで、一度出撃したらしばらく戦えることを念頭に置きました。被弾しても、スラスターノズルが2～3個生きていれば帰還できると思うんですね。脱出装置もあるはずだと。漫画の方でも、ジムが上半身を撃破されて、コア・ブロックと足だけで帰還するシーンを入れました。

――なるほど。

太田垣　一方でジオンは兵力が少ないので、MSはそこに置きっぱなしで、兵員を交代するという方式にして。拠点防衛を考えるときには人を入れ替える方が自然だとか、なるべく実在の兵器運用に即する形でリアリティを持たせています。一方で、それをやりすぎてガンダムらしさが失われないように着地点を探しましたね。

――ガンダム的なリアリティというのはどういう部分にあると思いますか?

太田垣　現実社会のリアリティで考えると、人型の兵器は非現実的ですし、ドローンのような無人兵器もかなり存在するので、歩兵が戦場に行く機会はほぼなくなっているんですね。僕らはイラク戦争とかアフガン戦争を第三者として見てきているので、少なくともアフガン戦争程度のリアリティを入れないと大人の読者がリアルに感じないだろうと。一方で、ガンダムの世界で象徴的なのはビーム・サーベルですね。剣で戦わないとガンダムじゃない。現実には、どれだけ遠くから狙えるかという大陸間弾道（ミサイル）の時代だし、高高度を取れば勝てるわけです。接近戦はリアリティがないのですが、『サンダーボルト』ではとにかく離れたところから、ガンダムの顔が



ジム

ジムキャノン

ガンキャノン

ボール

MOBILE SUIT
THUNDER

見えた瞬間に決着がつくという、より接近したものが勝つ、というやり方を選びました。近距離で戦うガンダム作品は多数あるので、空間を最大限に使ったアクションシーンを描けばオリジナリティが出るかなと。やってみると超難しかったですけどね（笑）。ただ、そういう部分が描けたからこそ、マニア以外の読者からも支持をいただいたのかなと思います。

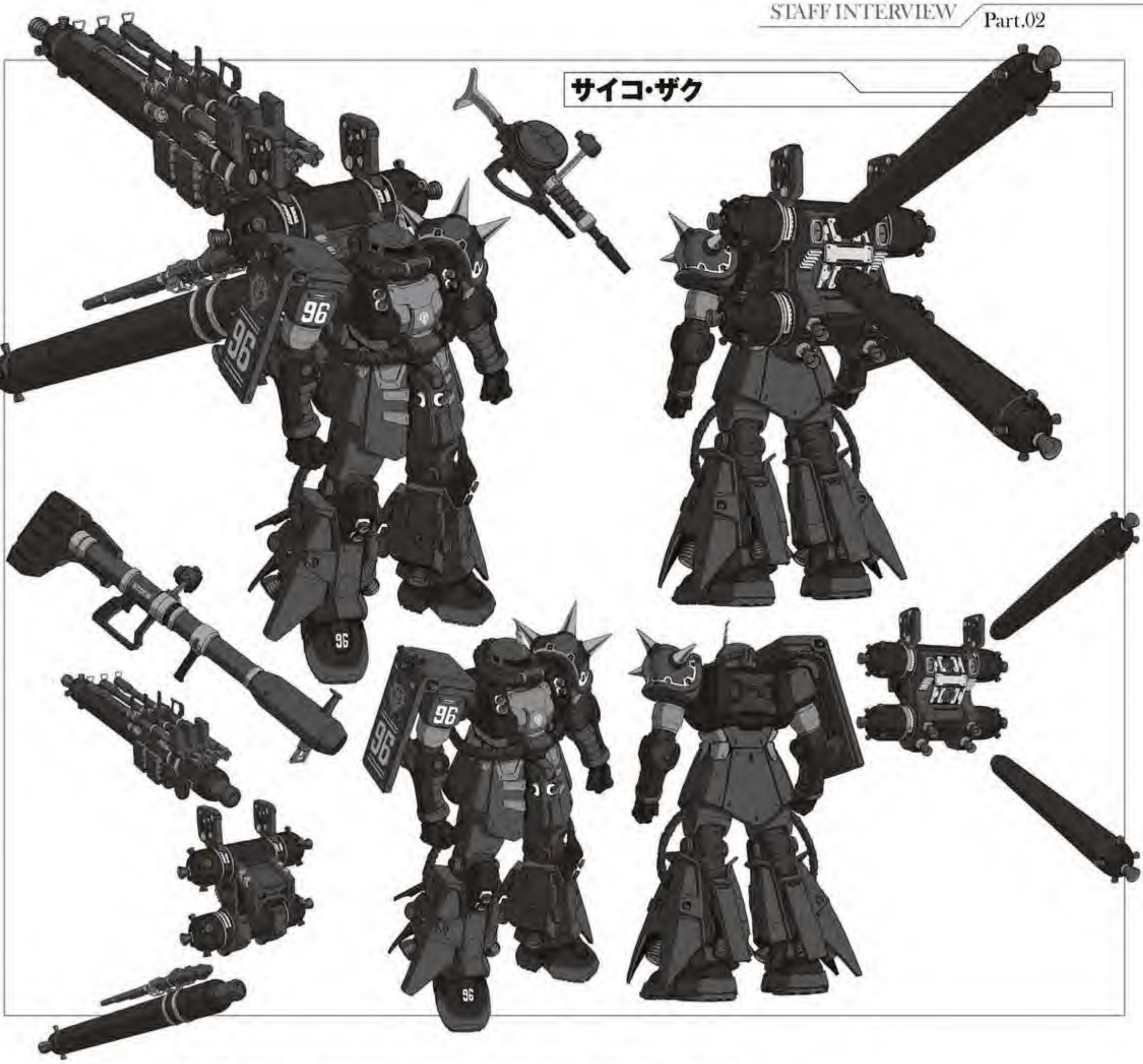
――戦闘機の戦いに近いですよね。先に見つけた方が勝ちという。

太田垣　そうですね。なのでそういった部分と、剣を使うという旧時代的な戦闘表現をミックスさせることでガンダムらしさが出て、『サンダーボルト』の魅力に繋がるのかなと思いました。サイコ・ザクとフルアーマー・ガンダムの戦闘はまさに従来のガンダム的であるし、距離が近づくことによって溜まっていく憎悪や、そこまでしても敵を殺したい人間の業みたいなものも描けるかなと。

――キャラクターの部分についてもお伺いしたいのですが、イオとダリルというふたりを主人公にした理由を教えてください。

太田垣　『ファーストガンダム』にはアムロと敵役のシャアという対比がありますよね。ふたりは庶民と貴族という対立軸で、それが魅力だと思うんです。今回も、イオはエリート、ダリルは一般人としていますが、なおかつ現代的にアレンジしたつもりです。あらゆるところでふたりに差を付けていて、ダリルはすぐに人の痛みを抱えてしまうタイプの若者ですね。一方で、イオというのは他人の気持ちがわからない自己中心的な若者の象徴になっています。基本的に漫画では「持たざる者」が主人公で、彼らが成長していって勝利するという王道パターンがあります。今回もじつは同じ構図になっていて、漫画を描いている身としては、ダリルが主人公という立ち位置で描いています。つまりが最強のMSガンダムに乗るイオが敵役ですね。ですが、一般的にはガンダムに乗っている方が主人公という見え方になるので、そこで「W主人公」というバランスが非常に良い感じになるんですよ。

――ニュータイプ論にあまり踏み込まなかった理由




GUNDAM
BOLT

は何でしょうか?

太田垣　普通の人が共感できる物語にする、というのが大前提でした。『スペリオール』で読んでくれる読者が共感してくれることが重要だったので。ニュータイプって、共感できる対象ではないんですよ。誰もその気持ちになれないし、神の領域に近い。それを登場させてしまうと、物語の主題が変わってしまう。特に第3集までは、イオとダリルたちが戦争でどうあがいていくかにスポットを当てているので。戦争は、やる人間が変わるだけでなくならないし、それをずっと悲観していても仕方がないじゃないですか。だけど、そこで必死になって生きようとする人間のあがきを描きたいし、ニュータイプに頼っては楽になってしまうと思ったんです。今漫画で連載している章では、ニュータイプを登場させていて、物語がどう転がっていくのか自分でも楽しみにしていますね。

――アニメになっている部分は、まさにニュータイプではない兵士たちの物語であると。

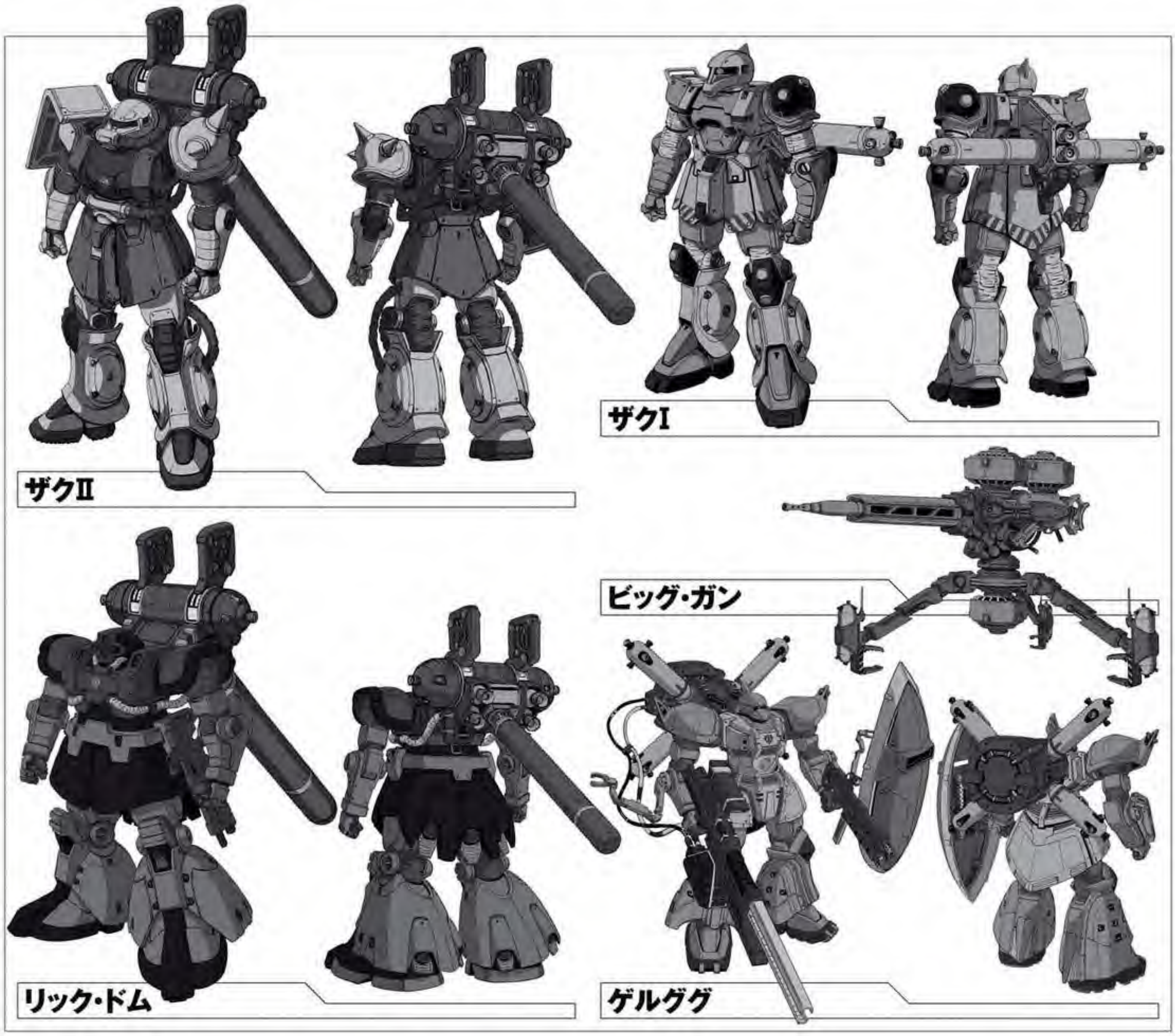
太田垣　人を殺すのがいけないのは子供だってわかっていますが、戦場では殺さないといけない。殺すたびに傷ついていてはキリがないから感情に蓋をしていく。そうすると、やがて殺して勝ち残ることにだんだん快楽を覚えていくはずなんです。そういう状況をひっくるめて戦争だし、そういうテーマを、ガンダムという作品だからこそ描けていると思いますね。

――『ファーストガンダム』への原点回帰と言えますね?

太田垣　「君は生き延びることができるか?」という言葉へのアンサーとして、この物語を描いている感じですね。

――また、漫画でもアニメでも、音楽がひとつのキーになっています。これはどのような意図でしょうか。

太田垣　演出的な問題だったのですが、主人公がどんな気持ちかをセリフで表現するのは一番ダメなシナリオなんですね。だけど、MSに乗っているとヘルメットも被らないといけないし、表情があまり見せられない。その中で感情を伝えるものとして、




# MOBILE SUIT THUNDER

歌の歌詞だったりメロディで代弁させようと思ったんです。ダリルが聴いているオールディーズは彼の心情だし、イオがジャズを聴いているのも、彼の戦場での異質さを出そうとした結果ですね。

――イメージしたアーティストはいたのでしょうか?

太田垣　いや、全然そういったものはなくて。イオは当初、髪の毛もツンツンしているのでハードロックでも良いのかなと。ただ、ハイソな彼には不釣り合いかなと思って、ジャズにしました。ダリルは、昔を懐かしむ部分が多いので、過去を振り返りたがる彼のメンタルにはオールディーズが合うだろうと。そういうキャラクターの内面を投影した形ですね。

――映像になったときは菊地成孔さんの音楽が流れましたが、どうでしたか?

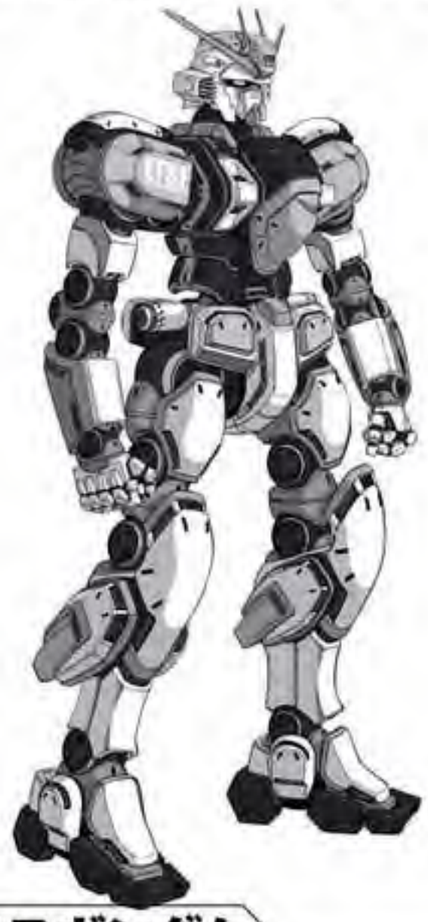
太田垣　今まで僕は楽曲のおぼろげなイメージを加えていただけだったので、それがすべてアニメで流れている曲に更新されましたね。漫画だと止まった絵で紙に描くものですから、音がない世界なんですよ。自分の作品では出せることのない音の魅力がすごくありました。

――アニメーションの作業においても、太田垣さんはシナリオやフルアーマー・ガンダムのデザインについてアドバイスをされたそうですね。

太田垣　アドバイスというか、アニメにする際にシナリオがダメだと駄作になってしまうので、漫画と同じ方向を向いているかどうかはチェックしましたね。第1～4話まですべて確認させてもらって、ときにはかなり大幅な変更も加えたのですが、それを極力受け入れてもらって直してもらいました。そこはとても感謝しています。フルアーマー・ガンダムに関しては、装甲をパージした設定が連載時になくて、未だに存在しないんですよ。それだとアニメーターさんが描けないので、アニメーションメカニカルデザインの仲(盛文)さんがいらっしゃって、どうしましょうと。その際に説明したのは、「アメフト選手です。まず筋肉の鎧があって、その上にプロテクターを付けるイメージでお願いします」ということでした。装甲を外したらヒョロヒョロになるのはカッコ悪いじゃないですか。そういう意見だけ言わせていただきました。

## 戦いは続く…!!

一年戦争の終結とともに終わったアニメだが、コミックスではその先がまだまだ続いている。ア・バオア・クーの陥落によって終戦となったものの、それを認めないジオン残党兵力は数多く存在していたのだ。生き延びたイオたちは、地球連邦軍のジオン残党部隊の掃討作戦に参加する。一方のダリルは地球へと降下し、残存部隊への合流を果たしていた。大混乱の戦後を描いた「機動戦士ガンダム　サンダーボルト」は現在第8集まで好評発売中。さらに模型と漫画のコラボとなるフルカラー作品、「機動戦士ガンダム　サンダーボルト外伝」も発売中だ!!



アトラスガンダム



アッガイ



















GUNDAM BOLT

――第4話まで観ての感想をお聞かせください。

太田垣　自分がストーリーもデザインも考えた作品なので、第1話を観るまでは不安があったんですよ。ただ、実際に第1話を観たときにはジーンときて、涙がこぼれました。自分の頭の中を覗かれているような感覚がありましたし、一方で想像以上のイメージがそこに描かれていることもあって。特にフルアーマー・ガンダムがザクを蹂躙するところはゾクゾクしましたね。『サンダーボルト』は、これまでサンライズさんが描いてきたガンダムを壊すようなところもあったと思うんです。その中で、漫画の良さを最大限に残してくれたのは嬉しかったですね。例えば、ガンダムを悪役として描くところにも踏み込んでくれているわけで。私からすれば、漫画でずっと積み上げてきたものがスタッフさんに届いた感覚があって、作者冥利に尽きました。

――現在連載中の漫画の方は、今後どのような展開を迎えるのでしょうか。

太田垣　地上に降りてからは宗教団体が出たりとか、三つ巴の戦いになったりしていますが、軸としてはサイコ・ザクの奪い合いです。現実社会でも、大きな戦争のあとには新興宗教がすごく増えるんです。これも戦争の側面のひとつだし、宗教が新たな戦争を引き起こすこともある。今回は、戦争を描くというテーマを決めたので、そこは踏み込んで描いていきます。ガンダム作品としては、一年戦争に登場したMSは、すべてリファインして登場させたいと思っています。

――最後に、読者にメッセージをお願いします。

太田垣　漫画を描き始めた頃のテーマでもあったんですけど、35年以上もシリーズが続くと、ガンダムが過去のものになっている人もたくさんいると思います。『サンダーボルト』の漫画は、かつてのガンダム好きに届いた漫画かなと思いますし、アニメーションも、そういったファンの皆さんに届く作品だと思います。また皆さんがガンプラを作りたくなれば嬉しいですね。

# STAFF INTERVIEW Part.03

# プロデューサー 小形尚弘







『サンダーボルト』は、OVAシリーズ『機動戦士ガンダムUC（以下、UC）』と、TVシリーズ『ガンダム Gのレコンギスタ（以下、G-レコ）』を手掛けたサンライズ第1スタジオで制作されている。『UC』、『G-レコ』を経て挑んだ本作の制作状況と、配信&イベント上映という視聴方式について、スタジオプロデューサーを務める小形尚弘に話を伺った。

**Profile**
おがた・なおひろ：サンライズ第1スタジオプロデューサー。『∀ガンダム』制作時からガンダムシリーズに関わり、『UC』、『G-レコ』ではプロデュースを務めた。髪型がダリルに似ているとの噂がある。

右は本編の絵コンテだが、配信時の第2話と第3話にあたるパートを抽出している。第2話の絵コンテは寺岡巌氏、第3話はカトキハジメ氏が担当。インタビュー中にもあるように、分担作業によってひとつの映像作品が完成していることがわかる

MOBILE SUIT THUNDER

## シビアな部分をなくすと「サンダーボルト」ではなくなる

――『サンダーボルト』という作品を、プロデューサーとしてどのように映像化しようとしたのでしょうか？

小形　漫画はすごく面白いと思ったのですが、メカ／キャラクター共に線の数が多いのと、内容的にもハードな話なので、アニメにするにはやり方を考えなければいけないなというのが最初の印象でした。スタジオ的には、『UC』があって、『G-レコ』があって、という流れの中で、手描きでメカが描けるスキルみたいなものが積み上がっていたんです。これが途切れてしまうのはもったいないなと感じていたので、その意味では『サンダーボルト』はやるべきだろうと思いました。当初はミュージック・クリップみたいな作りでもいいんじゃないか、という話もありましたが、どうせやるなら漫画の第1～3集までを映像化する方が良いと判断しました。

――その中で、松尾監督や高谷浩利さん、仲盛文さんらスタッフを固めていかれたと。

小形　メカに関しては仲さんも中谷（誠一）さんもいましたので、心配はしていませんでした。高谷さんとは『結界師』からずっとご一緒していて、この作品の濃いテイストに合うと思ったのでアニメーションキャラクターデザインを依頼しました。松尾監督に関しては、『G-レコ』にも『UC』にも参加してもらったんですけど、非常に宇宙空間で芝居をさせるのが上手いなと思っていたのと、格納庫の描写に優れていたので、お願いした形です。

――最初から短編という話だったのでしょうか？

小形　合計で1時間くらいの話というのは最初から松尾監督にはお伝えしていました。『UC』のような1話1時間の作品だと、制作スタッフ ――特に動画、仕上げ、撮影といった後のセクションに負担を掛けてしまうんです。『G-レコ』でTVシリーズのベースができていたことも活かして、1話15分ごとにスタッフを分けて制作を行ないました。そこからEST配信だとか、売り方についても決まっていきました。

――パート分けする、というのはかなりチャレンジングですよね。

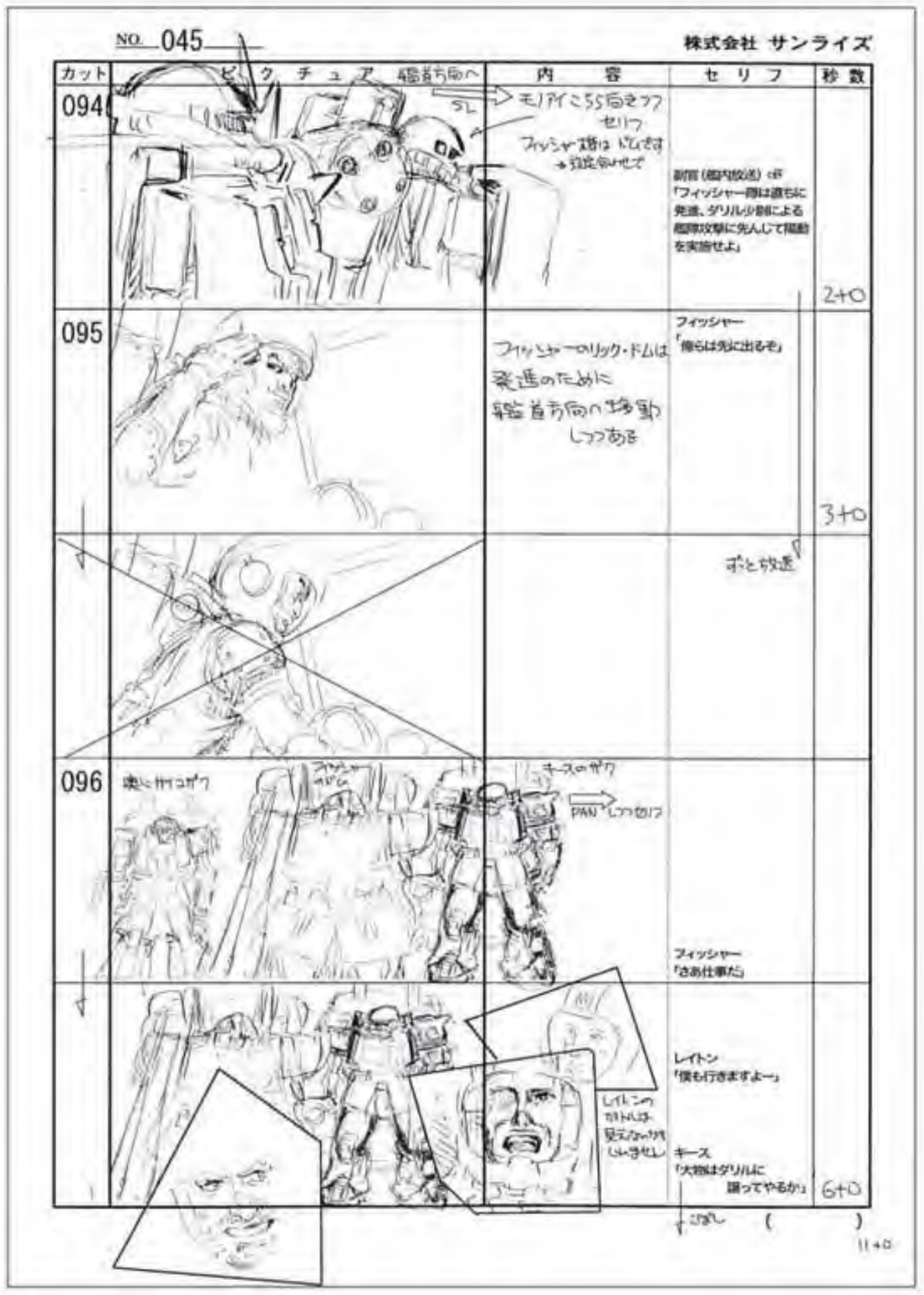
小形　確かに、キャラクターはすべて高谷さんに監修してもらえば絵の統一は図れると思います。ですが、僕は作画監督ごと、演出ごとに色が出た方が良いと思うんですね。そういった意図から、松尾監督には第1話と第4話を、第2話と第3話は別の演出家にやってもらいました。特に第2話は、玉川（真吾）くんと片山（学）くんという若い作画マンと、演出の吉沢（俊一）さんの組み合わせで、全体的に若さが出て面白かったですね。松尾さんもそれをコントロールしてくれるので。

――スタジオの制作体制や作画の手法において、大きく変えたことはありますか？

小形　それはあまりないですね。もちろん、松尾監督は作品の雰囲気に合わせて色のコンストラストにこだわっていますし、稲妻のエフェクトは本作用に開発していますが、基本的には『UC』で確立したものを運用しました。例えば、モニターとかエフェクトとか、設定のお約束事を含めてきっちりとコントロールしています。

――作品のテイストに話を移行しますが、『サンダーボルト』のハードな描写は、TVシリーズというのを最




# GUNDAM BOLT

初から除外した作りとも言えますよね。

**小形　最初はもう少し万人に向けた内容にする話もありました。ですが、太田垣先生とシナリオのやり取りをしたときに、「それをやると『サンダーボルト』ではなくなる」と感じました。キャラクターに見える戦争の狂気的な部分だったり、漫画で書かれたシビアなものはしっかり出していきましょうと。ただ、松尾監督は、わざとグロテスクな描写を入れるような人ではないので、痛みを感じさせつつも、フィルムとしては品のあるものになると思っていました。**

――作品としては音楽も重要なものになっていますが、菊地成孔さんによる音楽は作風と合致した印象がありますね。

**小形　菊地さんにお願いしたのは、まず我々がジャズやポップスに対して疎い、というのと（笑）、アプローチがアニメ的なものではないものにできる、という部分がありました。今回はそこの部分で敢えて違和感を出せればと思っていました。ただ、漫画のようにジャズとポップスの切り替えがきちんとできるか、には悩みました。第1話でイオのジャズからダリルのポップスに切り替えた場面は、アニメの文法的には違和感があったんですけど、それをやり切ったことは正解でしたね。**

――一年戦争と地続きの作品ですが、そのあたりの共通性はどのように考えましたか?

**小形　デザインの取っ掛かりとしては『機動戦士ガンダム』の世界観を意識していますが、基本的にはパラレルワールドの話であり、太田垣さんの漫画に合わせています。例えば、フルアーマー・ガンダムの素体をみなさんご存じのプロトタイプガンダムにする、という話もあったのですが、そこまでするのは止めようという話になりました。**

――今回は、MSを手描きメインで作画されていますが、今後はどのような割合を考えていますか?

**小形　手描きが必要なところには手描きを使っていきますが、原画からメカの動画を割る（作る）ことができる人が皆無の状況なんです。一方で、3Dの表現でのチャレンジというのも並行して進めていて。ルックに関してはかなり良いものになってきているので、あとは演出と使うタイミング次第で活躍の場は増えると思います。うちのスタジオが目指すところとしては3Dが7割、手描きが3割です。**

――配信という方式に関しては、やってみていかがでしたか?

**小形　視聴環境が変わっていくのは時代の流れで、出口が多様化されていく過渡期だと思います。だからこそ、商売的には毎回、その出口をきちんと考えていかないといけないですね。体制としては、月に1、2本くらい、15分くらいの短編がお客さんに届けられるのが理想なのかなと思います。**

――最後に、イベント上映用の『DECEMBER SKY』の見どころを教えてください。

**小形　音楽の調整もしていますし、2.1chになっているので、重低音や効果音が迫力を伴って聴こえると思います。また、第4話のフルアーマー・ガンダムとサイコ・ザクとの戦闘シーンも追加されていますし、エピローグにはお楽しみパートもありますので、ぜひ皆さん、楽しんでいただければと思います。**

# STAFF INTERVIEW Part.04

## アニメーションキャラクターデザイン／キャラクター総作画監督
# 高谷浩利







『機動戦士ガンダム　サンダーボルト』の、緻密で濃厚な人物造形をアニメ用にリファインしたのが、アニメーションキャラクターデザイン／総作画監督としてクレジットされた高谷浩利である。漫画原作にあるキャラの魅力を最大限に活かすために、ガンダムシリーズに初めてメインスタッフとして参加した高谷氏がチャレンジしたこととは。キャラデザインを作る上でのコンセプトと、その作業工程について語ってもらった。

**Profile**
たかや・ひろとし:アニメーション監督、アニメーター。みゆきプロダクション所属。サンライズ第1スタジオとはじめて関わった仕事は、『結界師』(2006年／キャラクターデザイン、作画監督など)である。以降、『機動戦士ガンダムUC』(原画)や、『ガンダム Gのレコンギスタ』(キャラクター作画監督)にも参加している。

悲壮感に包まれる戦場の中で繰り広げられる人間ドラマ、それこそ『サンダーボルト』の魅力のひとつだ。キャラクターたちの鬼気迫る演技を描いた原画はキャラクター総作画監督の高谷氏によるもの。汗の一滴にまで、迫力がこもる

MOBILE SUIT THUNDER

### “完全再現”を念頭に置いて進めたデザイン作業

――『サンダーボルト』に参加された経緯をまずお聞かせください。

高谷　どのタイミングだったのか正確には覚えていないのですが、『機動戦士ガンダムUC(以下、UC)』が終わるか終わらないかの時期に漫画原作を渡されていました。その時点で小形プロデューサーから「もしかしたらお願いすることに」と言われたのが最初ですね。読んでみての感想は、単純に面白いなぁと思いました。一年戦争という枠の中で『機動戦士ガンダム(以下、ファーストガンダム)』の舞台とは別の場所にスポットを当てていて、ジオンのスナイパー部隊がいて、サンダーボルトという特殊な宙域で狙撃している――という設定にも惹かれましたね。キャラクターが置かれている状況もこれまでと違って面白いなと思いましたし、その絵柄も、アメコミとまではいかないまでも、非常に濃いものだったのも印象的でした。

――実際に高谷さんがキャラクターデザインを行なう上では、どのようにアニメ化しようと考えられましたか?

高谷　実際にアニメ化するとなると、すごく難しいだろうなと思いました。漫画原作にあるキャラの独特のタッチとか、影の付き方ですね。BL(黒のこと)も特徴的で。そのままアニメにしてしまうと、エッジが効きすぎる可能性を感じました。なので、各セクションときちんと連携を取らなければうまくいかないだろうなと。作画だけが勝手にやっても出来ない絵柄なので。

――確かにキャラクターだけが漫画原作に合わせたタッチだと、そこだけ浮いてしまう形になりますよね。

高谷　少なくとも背景も合わせないとできないでしょうね。そこが実作業に入るまでの悩みどころで、ひとつの壁だったと思います。キャラ表(キャラの表情や頭身を確認するための設定画)の制作に入ってからは、メインスタッフの人が決まっていたので、まずは各セクションの人とそのあたりを話し合っていきました。

――キャラ表の段階で、漫画の方向性を保つような絵柄にするのは決まっていたのでしょうか。

高谷　自分としてはそうできれば良いなと思うんですけど、現実的にはそのままやるというのは不可能なので、その中間を取るやり方で進めていった形ですね。

――漫画原作の雰囲気を再現しつつ、アニメならではの表現でやっていく形ですね。

高谷　希望は完全再現なんですけど、自分自身が漫画原作の絵柄に似せられるかは別の問題なので。自分が全力でやれば、漫画の絵に寄っていくだろうという心構えとして“完全再現”を念頭に置きました。

――漫画原作の雰囲気を残しながら、具体的にはどのような方向性でアニメ用のアレンジを加えていったのでしょうか。

高谷　漫画原作の持つ濃さをどのように表現していくか、というところですね。実線のタッチは残したほうがいいと思っていたんですけど、それをやると作画上の事故が起きやすくなってしまうという懸念



# GUNDAM BOLT



があります。全体の方向性としては、影の面積を多めに、その上でタッチを残していくことをコンセプトとして意識しましたね。

――キャラのタッチや効果について、松尾監督から何かリクエストはなかったのでしょうか。

高谷　「キャラクターの髪の毛のハイライトは基本的にナシにしてほしい」と言われました。私も作画に入る段階でそう思っていたので、そこは共通の認識がありましたね。あとは、ダリルのモコモコとした髪の毛というのは、CGか何かで処理しないと再現できないというのがあったのですが、監督が、「一色ベタ塗りで、中身は描かない」という形に決めてくれたんです。マスク（枠）を作って、グラデーションを少しつけるみたいな処理も一切なく。作画としては一番事故が起きそうな部分だったので、髪型が早い段階で固まってくれたのは助かりましたね。

――話は前後しますが、髪の毛のハイライトをナシにすると、どういう効果があるのでしょうか。

高谷　　ハイライトは目にパンと飛び込んできやすい処理なんですね。それがないと確かに地味に映るのですが、重厚な『サンダーボルト』の世界観には馴染むというか。もちろん、若干例外があって、クローディアにはハイライトを入れていますし、カットごとに入れている部分もありますね。

――『サンダーボルト』の主人公はイオとダリルだと思うのですが、アニメではどのようにこのふたりを立たせようとしたのでしょうか。

高谷　イオはすごくわかりやすいキャラクターですよね。漫画でもヒール（悪役）で。アニメの方でも、そのバックグラウンドが描かれない分、よりその性格を強調する感じでした。キャラクター設定に関しても、狂気を全面的に押し出す感じで表情を付けていきました。喜怒哀楽を激しく出すようなイメージですね。一方でダリルはあまり表情がないのと、前髪が目にかかるタイプなので、眉毛が動かせない（見えない）んですね。アニメは記号なので、眉毛が使えない中で表情をどのように出すのかは考えました。でも、微妙な表情が彼のキモでもあるので、あまりはっきりと示さずに、観る側に想像させるのもひとつの手かなと思いつつやっていました。それでも、イオに比べて喜怒哀楽が圧倒的に表情に出ないので、難しかったですね。

――なるほど。

高谷　ですので、シナリオや前後のシーンの演出部分から見える性格を積み上げていくしかないかなと。

――眉毛が見えなくて動かせないとなると、どのように表情を変えていくのでしょうか?

高谷　原画や動画の作業では、カットごとに考えながらやっていたと思います。キャラ表を描く上では、目の形と口元を気にして描きました。ですが、あんまり表情だけを気にしすぎると別のキャラになってしまうのもあったので、そのあたりはバランスを考えました。ただ、キャラはある程度の部分が守られればアニメ上でひとり歩きしていくというか、観る側がきちんと受け取ってくれると思っていました。

――ムーア同胞団のコーネリアス、リビング・デッド師団のショーンやフィッシャーという、主人公たちを脇で支えるキャラはいかがでしたか?











# MOBILE SUIT GUNDAM THUNDERBOLT

高谷　全員個性がはっきりしていたので、主人公のふたりよりは描き分けはできましたし、設定も作りやすかったですね。いい脇役ばっかりで、描いていても楽しかったですね。

――表情を付けていくにしても、TVシリーズで1～2クールやるようなものに比べると、表情もはっきり付けていくところはあるのでしょうか?

高谷　尺が短いので、どうしても詰め込み過ぎてしまうところがあるのは確かですね。なので、あまりひねらず、ストレートに表現していくのはあったと思います。漫画原作が面白いですから、プラスアルファするのであればアニメ的な部分というか、いつもやっていることを追加すればそれで成立するかなという気持ちもありました。アニメではこうしないと(キャラが)立たない、ということはなかったですし、心配していませんでしたね。

――女性キャラクターはいかがでしょうか?　クローディアやカーラは、ともすればキツく見えてしまう危険性もあったかと思うのですが。

高谷　やはり苦労しましたね。特にクローディアは、何回描き直したかわからないくらいで(笑)。直情型というか、確かにストレートに表情に出るキャラではあるのですが、顔のバランスでいうと、他のキャラクターよりも少し大きめなんですね。それを守ろうとすると、他のキャラとのバランスで苦労して。リーゼントっぽい髪型もそうですし、難しかったです。

――カーラはいかがでしたか?

高谷　カーラは眼鏡が多少煩雑でしたが、感情移入という点でいうと、個人的にダリルとカーラは感情移入しやすいキャラだったので、描いていて楽ではありましたね。今回の作品では、共感できるキャラはジオン側に多かったので、その分のやりやすさでしょうか。

――アニメでは、第1話でフーバーがイオに殺害されたときに瞳孔が開いたり、きっちりと息絶えた姿を描いています。多少過激でも、見せられるところは真正面から見せましょうという判断だったのでしょうか。

高谷　最初はアニメ化しても大丈夫なのかな?という気持ちもあったのですが、松尾監督や小形プロデューサーからも「自主規制はナシでやりましょう」という話があったので、遠慮なくそのあたりは描写していきました。フーバーのシーンを描かれたアニメーターの田頭(真理恵)さんは、第3話の作画監督をされていた方で。そういった部分の表現が非常に巧みな方で、漫画原作のイメージがそのままフィルムになっていると思います。『サンダーボルト』では、作画のスタッフから上がってくるカットがどれもクオリティが高かったですね。「どこまで描くか」という意思疎通がきちんとできていた結果だと感じていますね。

――1話の長さが短いこと、そして1話ごとにスタッフを分けていることなど、制作状況がTVシリーズと違うことで、何か作業でも大きく変わるところはありましたか?

高谷　最初はこういったスタイルで仕事をしたことがなかったので、どのようなスピードで進めていけば良いのか戸惑いましたね。自分の作画作業におけるペースもなかなか掴めなくて。それまで『ガンダムGのレコンギスタ(以下、G-レコ)』の作業に参加し



# GUNDAM BOLT

ていたので、それよりは若干短いものを同じような制作ペースで作っていく感覚ではいたのですが。ただ、TVシリーズだと、一回放送がはじまってしまえばあとはもうノンストップで進んでいくので覚悟が決まるのですが、15分×4本が少しずつ間を空けて配信されていく形だったので、スケジュールに対して実感がわかない部分はありました。

――どういう作業量でどういうペースなのかの目安が分かりづらかったと。

高谷　そうなんですよ。TVシリーズに近いのか、OVAに近いのか。またそのどっちでもないのかはっきりしないままだったので。時間がないということだけはなんとなく理解していましたが(笑)。

――パイロットスーツや階級章などの話にも関わってくると思うのですが、一年戦争と同時間軸上に『サンダーボルト』だけに、『機動戦士ガンダム』や既存のTVシリーズと地続きのところがあります。そのあたりはかなり気を遣われたのかなと思うのですが。

高谷　最初の打ち合わせの段階に出たのは、パイロットスーツとコックピットのことでした。漫画原作と『ファーストガンダム』ではデザインがまったく違うという話だったので、なるべく整合性は取ろうとしました。それでも、完全にTVシリーズのアニメに合わせるのではなくて、部隊ごとに制服のデザインが違ってもいいんじゃないかとか、資料をいただいて折衷でいきましょうとか、最終的には漫画原作とTVシリーズとの間、みたいな調整をしていきました。階級章もいろいろありましたし、とにかくデザインにしても複雑だったので。

――『DECEMBER SKY』では、高谷さんはどのような部分に参加されたのでしょうか?

高谷　いくつか原画は描きました。第4話のショッピングモールの戦闘シーンだったり、最後のア・バオア・クーの部分だったり。

――今回、ガンダムシリーズに本格的に関わってみて、どのような印象を持ちましたか?

高谷　ガンダムという作品を少しだけわかったかな、という気持ちはあります。設定の量も含めて、仕事をやった達成感はすごくありますね。あとは、圧倒的にファンの人が多いんだなと。実際の配信のリアクションを調べたわけではないのですが、いろんな人が感想をくれているみたいで、それが耳に入ってくること自体、珍しいことなので。『UC』と『G-レコ』にも関わってきましたが、立場的には今回はじめてメインという立場でやらせてもらって、そのリアクションの多さは驚きました。作業を振り返ってみると、勢い重視で進めていた感じでしたね。立ち止まってしまうとアウトというか。

――勢いがフィルムにも表れているように感じます。

高谷　そうですね。制作期間としては一年くらいかかっているので、けっこう長い期間作業していたなと思います。ですが、気持ち的には一気にガッとやってしまった感覚です。そういう意味では、貴重な経験だったと思っています。あとはパッケージで良い結果が出てくれると嬉しいですね。

# STAFF INTERVIEW Part.05

## アニメーションメカニカルデザイン／メカ総作画監督
# 仲 盛文







『サンダーボルト』では、主役機の1つフルアーマー・ガンダムのデザインを手掛けたほか、メカ総作画監督としても参加している仲氏。長年ガンダムシリーズに携わってきた氏に、本作の魅力やアニメ化を前提にしたフルアーマー・ガンダムのデザイン過程、制作を終えての感想をうかがった。作中でのメカの描写方法や戦闘シーンに関する見解、漫画原作へのこだわりは興味深いものとなっている。

**Profile**
なか・もりふみ：ガンダムシリーズとの縁が深く『機動戦士Zガンダム』以後、シリーズの多くに原画や作画として参加。劇場版『機動戦士Zガンダム A New Translation』三部作でメカニカル作画監督（Ⅱでは共同で作画監督）を務めた後、『機動戦士ガンダムUC』ではモビルスーツデザインやメカ作画監督（共に共同）や原画を務める。

モビルスーツ同士の戦闘シーンが多い本作だが、その総作画監督を務めたのが仲氏である。右は本人が描いた原画。太田垣版のフルアーマー・ガンダムやサイコ・ザクなど、独特なプロポーションとバランスを持つモビルスーツを魅力的に描き出している

MOBILE SUIT THUNDER

### イオとダリルのドラマをメインにした漫画原作ありきのガンダム

――『サンダーボルト』の漫画原作を、小形プロデューサーに紹介したのが仲さんだと伺っています。

仲盛文（以下、仲）　そうなんですけど、じつは自分が観たかっただけなんです（笑）。自分が参加して制作をやるとは考えてなくて、アニメ化したら面白いから観たいなぁと。漫画原作との出会いは、ボールのプラモデルが付く第3集の特装版が欲しくなって買ったんです。そこで全巻買って読んだら「面白い!」と。『MOONLIGHT MILE』も読んではいたので太田垣先生の漫画が面白いことは知っていたんですけど、想像以上に面白かったので「これは!」と思って。小形プロデューサーに渡す前に、スタジオの蔵書にするから「みんな読んでくれ!」って。そしたら小形プロデューサーが食いついてくれて、制作が決まって喜んでいたら、どうも自分がメインらしいと（笑）。

――仲さんは、これまで様々なガンダム作品に関わっていますが、太田垣先生の『サンダーボルト』の魅力をどのように捉えていますか。

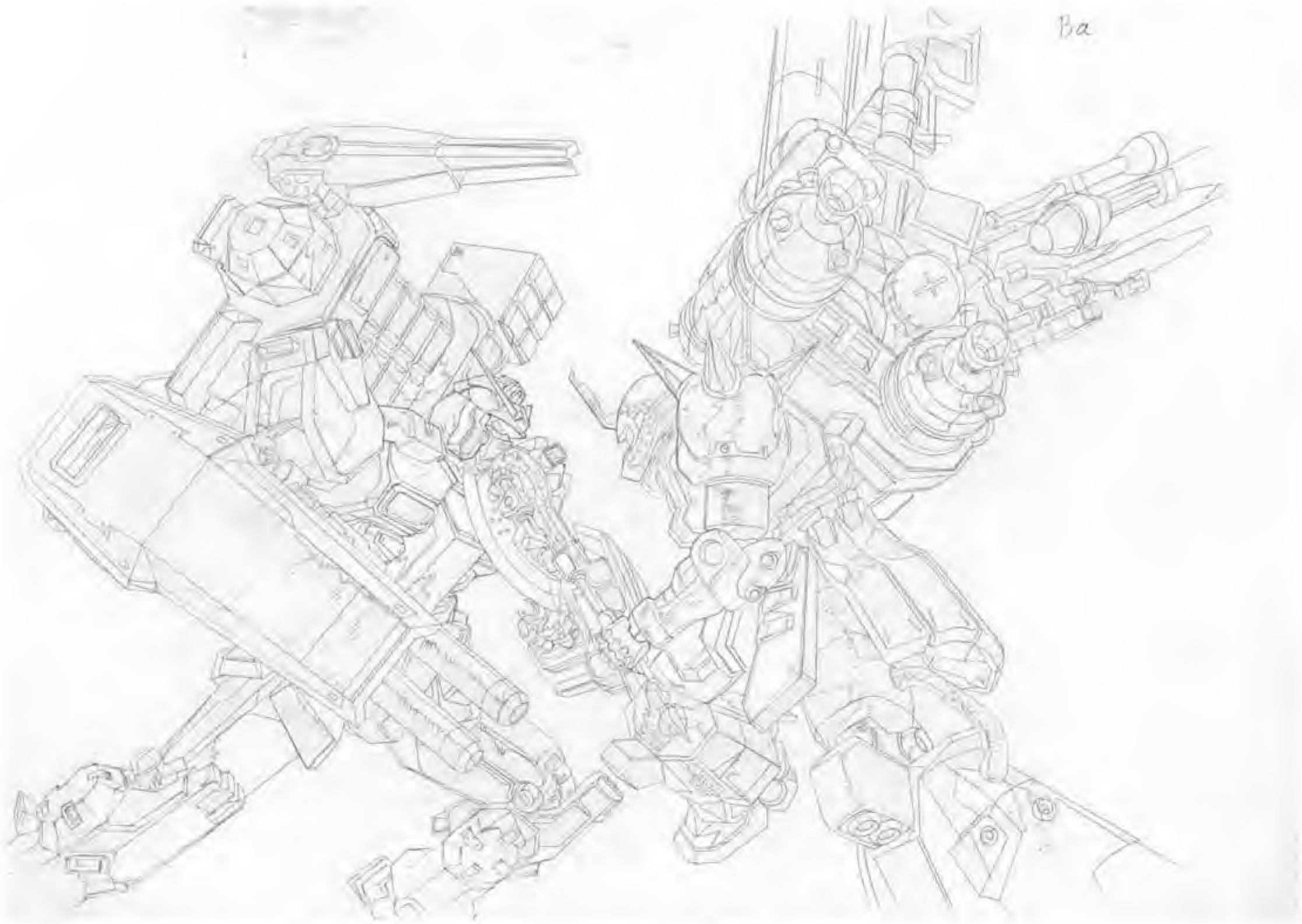
仲　まず、フルアーマー（・ガンダム）ってところが良かったですよね。今までフルアーマーを最初から押し出している作品はなかったので。フルアーマー自体も、太田垣先生の解釈で凄くゴツイじゃないですか。それが面白い。結構そっけない形で描いてあるMSなので、僕はCG向けだと思いました。これをCGで動かして、7割CG、3割手描きでやれば、『UC』の3割CG、7割手描きから逆転するので面白いんじゃないかと。そうすればこちらも楽できる、と思ったら「全部手描きですよ」と（笑）。でも、そういう機会もないから「やってみましょう」という感じで。

――漫画の『サンダーボルト』は高密度の線で描かれたキャラやメカなど、様々な特徴があります。そのイメージを残しつつアニメーション化するのは、難しい部分があったと思うのですが。

仲　とにかく線を減らしたんですが、自分と他のスタッフが描くものの密度差が最初はけっこうありました。形を漫画寄りにしたり、アニメとして動かしたい方向に持っていったりといろいろ考えたんですけど、みんな上手い人ばかりなので、実際に作画が進む段階ではそこまで苦労はなかったですね。こちらから伝えたイメージをラフに反映してもらって、それをちょっと修正して戻せばOKって感じです。一番、問題だったのが、自分が（設定画を）描いたフルアーマー・ガンダムで、苦労しましたし難航しました。フルアーマーは今までのガンダムのシリーズでもちゃんとした設定がなくて、太田垣先生のデザインもフルアーマーだけど違うラインを持っているので、そこで悩んだんです。フルアーマーって言葉に自分は囚われてしまって、最初にゴツイものを描いちゃったんですよ。そしたら評判がものすごく悪かった。そこで太田垣先生のところに相談に行ったら、自分の思い描いていたものとは全然違うことを言われて。重装甲だと思うじゃないですか、「フルアーマー」って。

――重モビルスーツで武器満載だというイメージがあります。

仲　太田垣先生の考えでは、アーマー自体は薄く



# GUNDAM BOLT

て、アメフト選手のような筋肉質な人間がプロテクターを着けるイメージなんです。ああいう人たちは脱いでもマッチョなんですよ。だからアーマーの有無に関係なく筋肉質なイメージで、表面に薄皮が一枚付いている。

――保護するものとして付いてるくらいのイメージってことですね。例えば、アレックス（ガンダムRX-78NT-1）のチョバム・アーマーみたいな、ガチガチにプロテクトするものではなくて。

仲　そうですね。装甲自体に性能があるのではなく、単に増加装甲として張り付けてあるイメージ。最初に描いたものは重すぎたし、格好が悪かったんです。そこで方向転換して、線を足して描いていくしかないなと思って線を増やしたんです。他の方々が描いたものはキッチリ線が多くて格好いいのに、ガンダムだけ線を減らすわけにはいかない、というのもありました。

――動かす手間は踏まえても、線は残さなければいかなかったと。

仲　本当はもっと線を足したかったのですが、色の関係もあるので描いても見えない線が出てきて。設定画としての見栄えも考えなければいけないので、減らしすぎるのは無理だなっていうのもあるので線を足して。

――メカニカルの設定部分では、中谷誠一さんやカトキハジメさんが入られていると思うんですが、役割分担はどのように行なわれたのでしょうか。

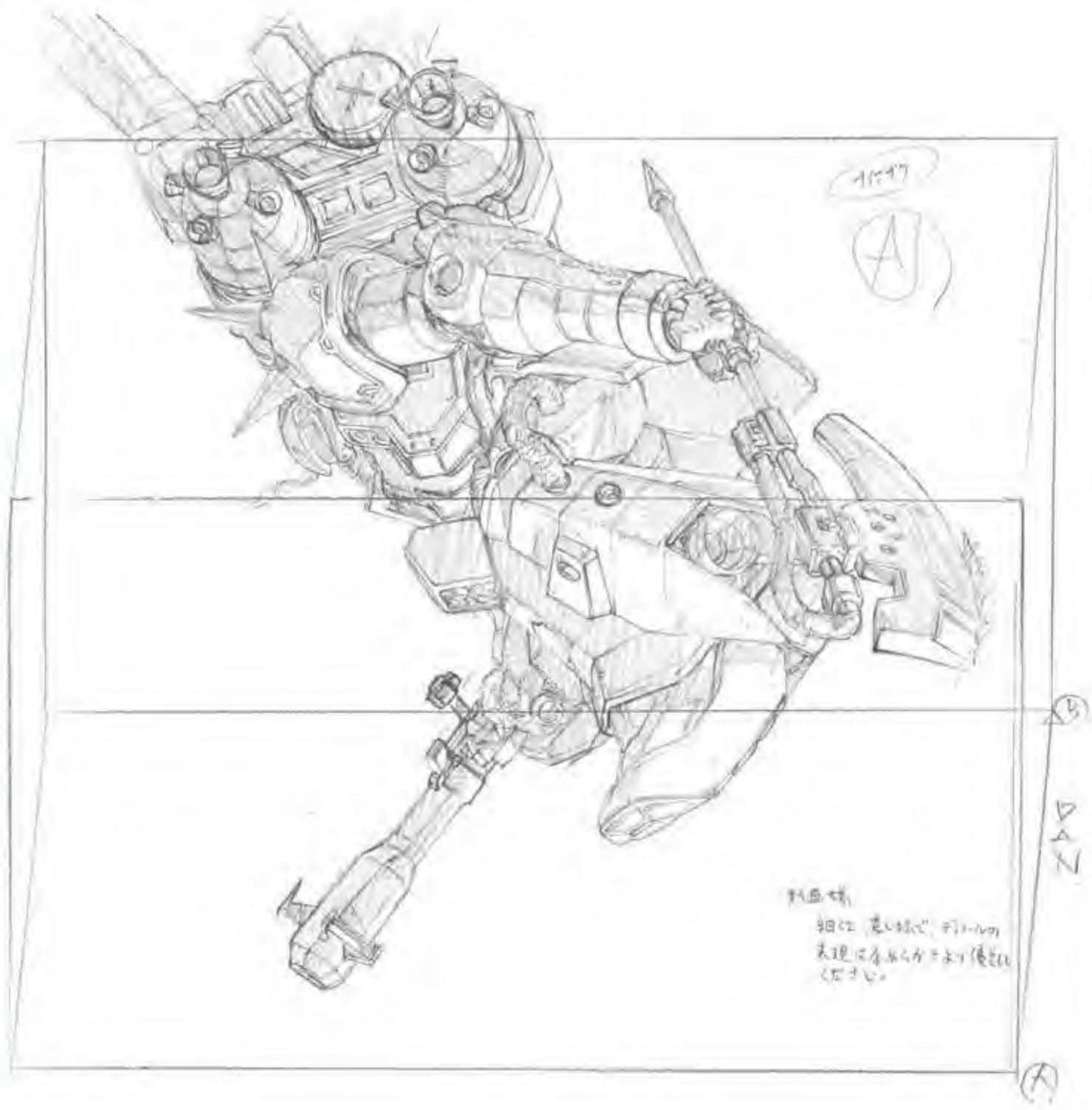
仲　中谷君はサイコ・ザクやザクⅡをやってもらっていて、玄馬（宣彦）君はジムとザクIとジムキャノンを、片山（学）君はガンキャノン、工藤（友靖）君がボール、津野田（勝敏）さんがゲルググとリック・ドムです。全員ちゃんと描ける人ですし、太田垣先生のベースがあるので、それを踏まえてやれば大外しはしないかなと。アニメ用に変更した部分といえば、ガンダムの背中に小さなバックパックが付いているのですが、バックパックを射出したシーンで背中に何もないのが絵的に問題になるんです。そこで小型化したバックパックを付けて、射出後も最低限機能するものを確保しておこうと。これは元になったデザイン（MSV版）の小型版を描けばいいだろうという感じでやったんですけど、誰もツッコミを入れなかったのでよかったなと思ってます（笑）。漫画と違う部分なので。

――アニメの見栄えを考えると、そういうものを付けたほうがいいということなんですね。

仲　フルアーマー時の問題で、ビーム・サーベルがないんです。漫画ではバックパックの横に付けてるんですけど、バックパックを射出した後にビーム・サーベルを取り出すシーンがあって。なら隠してある場所を描けば、演出的にも問題はない。あと、漫画では2つあったアーマーのセンサーが一段しかないのは、塗りミス対策です。これをしないと、影付きのメカ単体の色数が8色からその倍になってしまう。それなら最初から色を減らして、塗り分けを省力化しようと。それ以外は「漫画通りで行きましょう」というのがほとんどです。

――既存の映像のガンダムではなく、漫画で描かれているものを上手くアニメーションに落とし込むことが主だったんですね。

仲　漫画原作ありきの作品なので、漫画通りを基





# MOBILE SUIT THUNDER

本に考えようということです。『サンダーボルト』は独立した作品なので、他のアニメではこうなってるからという理屈で、漫画から逸脱するのは失礼かなと。『サンダーボルト』は特殊な立ち位置の作品なので、そこを押さえておかないと意味が無いんじゃないかと。

――そういう意気込みで作っているということは、松尾監督や他のスタッフが共有している部分だったと。

仲　そうだと思います。ただし、他のガンダム作品とメカ設定を合わせる作業はしました。『サンダーボルト』の中では、ビーム兵器がエネルギー・パック式になっている。エネルギー・パックは『Z』時代にあったものなので、それ以前に出すのはオーバーテクノロジーになってしまう。そこで玄馬君のアドバイスで、エネルギー・パックの前段階的なものとして、交換の可能・不可能は考えずにそういうものがあるということにしようと。エネルギー自体はバックパックにあったとしても、手などを介して供給するので、エネルギー・パックじゃないということにしました。

――その辺は微妙なサジ加減なんですね。

仲　ある程度、すり合わせする必要がありましたが。ただ、他のガンダムとは無関係と言えるレベルの独立した世界にしたかったんです。「『サンダーボルト』の世界にアムロいたの?」って聞かれたら、そういうのはあまり考えずに主人公はイオとダリルだよと。そちらをしっかりと描けば漫画ファンもガンダムファンも納得してくれるんじゃないかと。

――イオとダリルが主人公であり、その動きやモビルスーツにスポットを当てれば問題ないだろうと。

仲　漫画を読んで思ったのは、イオとダリルの憎しみ合いのエスカレートは、話の盛り上がりとシンクロしているじゃないですか。そこが非常によかったんですよね。破滅的な方向へ流され、戦争に魅入られていく。ダリルは本当は優しい人間だったのに、戦い続けていく。イオはちょっと異質ですが(笑)。だったらイオは悪役でもいいんだよなと。だから、フルアーマー・ガンダムは怖い顔にしています。ふたりのドラマがメインなので、他のガンダム作品の世界とは関係なくやってもいいんじゃないか思ってやりました。

――漫画の戦闘イメージをアニメーション化する中で、難しかったところはどこでしょうか。

仲　『サンダーボルト』のモビルスーツは噴射ノズルがたくさんあるので、それをいちいち噴射することにしました。噴射の処理は『UC』を踏襲して、ノウハウがある玄馬君がパターンを作ってくれました。そのパターンをスタッフに渡すのですが、撮影さんも処理を入れる素材として作画を用意する必要があるので、メカ単体と噴射は別セルになっています。枚数が倍かかるんですけど。

――撮影で綿密にやりとりする部分があったんでしょうか。作画カットに対する処理もプログラミングして作ったと聞いていますが、そういった検証は?

仲　そのあたりも、撮影のノウハウに強い玄馬君がやってくれました。処理を入れる段階になって、玄馬君が現場に行って調整してもらっています。後半にいくに従って時間がなくなったんで、松尾監督も撮影の現場にいって具体的な処理を頼みました。僕も最初に噴射やビームの処理に立ち会





# GUNDAM BOLT

ったんですけど、決まったらお任せしました。

――『サンダーボルト』は画面上、暗い色味が目立ちますよね。他の明るい画面構成の作品と比べて動きが見え難いシーンがあると思うんですが、動かしやすさにも影響しますか。

仲　見えないなら見えないで、やりようはあります。フルアーマー・ガンダムは藍色に近いので、宇宙に溶け込んでしまう。それでフットライト（MSの足側から当てる光源）を基本にしたんです。宇宙空間はフットライトのほうが浮遊感が出るので。船の中とか整備場はトップライトなんですけど。宇宙空間に行ったらフットライトで統一しているのですが、例えばガンダムは上半身の部分が青なので、真っ暗に見えてしまう。顔は白いのですが、今度はその縁取りの部分が暗い青色なので、そこにハイライトを入れて見えるようしています。とはいえ、元々宇宙は暗いので、そんなに見えすぎなくても雰囲気が良ければそれでいいかなと思って。

――特別配慮して、顔を見やすくはしなかったということですね。

仲　顔は目が光っていれば認識できますし、工夫次第で立体的に見えます。白い部分があればシルエットはわかるので、追加装備とかがアクセントになって形としては認識できる。本当はそれを利用して線を減らせればと思ったんですけどね。

――線を減らすこととガンダムを描くことのバランスは苦慮するところだと思います。

仲　今までずっとガンダムをやってきたので、手癖で描いてる部分があったんです。それだと太田垣先生とは違うものになってしまう。例えば手癖で『サンダーボルト』版ガンダムを描くと、しまりのない顔になってしまったんです。そこで手癖を直さなければいけないと思って苦労したんですが、スーパーバイザー的立場のカトキさんが、顔のアップに関しては「仲さんの描きやすい絵でいいんじゃないですか」と。漫画と少し違うのはそのせいなんですよ。そういうやり取りもあって、手癖を修正しつつ『サンダーボルト』版ガンダムの顔を描かせてもらえたつもりではいます。

――今後、手描きで高密度にモビルスーツを描くとなると、15分4本というサイズやスケジュールは、ギリギリなところではないかと思うんですが。

仲　15分作品ですが、メカの戦闘シーンは25分作品と変わらないと思います。なんだかんだいってメカの戦闘シーンは華なので、特にガンダムであれば、テレビシリーズ1話分と同じくらいの戦闘シーンは必要だと思いましたね。

――「DECEMBER SKY」では新作カットが追加されていますが、シーンの追加にまつわるアイデアはどのように出てきたのでしょうか。

仲　現場に話が来たのは第4話が終わってすぐで、作業期間は1ヵ月あるかないかでした。なので設定を用意できないし、出るメカも知らなかったんで、コンテを見て合わせていった形でした。

――制作を終えての感想をお聞かせください。

仲　戦争としてのキリキリした感じ、目が合ったらぶん殴るくらいのイオとダリルの憎しみや感情の動きを戦闘シーンでもっと表現できればよかったんですけど……自分の力不足を感じる作品でした。

# STAFF INTERVIEW Part.06

## アニメーションメカニカルデザイン
# 中谷誠一

『サンダーボルト』をアニメ化するにあたり、メカ総作画監督を務めた仲盛文を中心に、カトキハジメ、中谷誠一がアニメーションメカニカルデザインとして、デザインワークスとして玄馬宣彦などがクレジットされている。メカニカルデザインの中で役割分担が行われているが、その中でジオン側のMSを手掛けた中谷氏に、作業の詳しい流れについてコメントしていただいた。



右は本編映像の製作過程で描かれた原画である。作画上の注意事項や、メカニックを形作る線のニュアンスを伝えるなど、映像制作において重要な役割を果たしている。アニメーターの鉛筆の線をじかに見ることができる稀有な機会でもある

**Profile**
なかたに・せいいち:フリーのアニメーター、メカニックデザイナー。作画監督。『機動新世紀ガンダムX』以降、『∀ガンダム』、『劇場版 機動戦士Zガンダム』、『機動戦士ガンダム00』、『ガンダム Gのレコンギスタ』など、数多くのガンダム作品に参加している。

MOBILE SUIT THUNDER

### ザクの「基本形」というものに向き合えた

――『サンダーボルト』に参加した経緯をお聞かせください。

**中谷　『UC』、『G-レコ』の次にサンライズ第1スタジオの作品ということでお誘いいただき、キャラクターデザインが高谷さんなので二つ返事でお引き受けしました。**

――太田垣康男さんによるコミックス『サンダーボルト』を読まれて、どのような印象を持ちましたか?

**中谷　漫画原作は第1集から読んでいて、大人っぽい雰囲気と50'sポップスとJAZZを取り込んだ世界観がとても気に入っていました。正直、メカデザインが複雑なので、アニメ化するにしてもMSは3DCGだろうと思っていたのですが、作画でやることになり、大変な作業になりそうだと心配になりました。**

――『サンダーボルト』において、中谷さんはアニメーションメカニカルデザインとしてクレジットされています。中谷さんはサイコ・ザクなどジオン側MSの設定画を担当されたとのことですが、その作業の工程や、気をつけた部分などを教えてください。

**中谷　基本的に『ガンダムOO』のときと同じく、しっかりとしたメカデザインがある上で、アニメーションとして手描きで作画するためのリライトだと思って作業しました。担当したのは量産型ザクⅡとサイコ・ザクです。改めてザクの基本形と呼べるものに向き合えていい経験ができたと思います。**

――『サンダーボルト』の漫画でのメカニック描写は、線も多く、アニメで表現するにはかなりカロリーが高いかと思います。手描きで作画をする上で具体的に変更した箇所などはありますか?

**中谷　バーニアを埋め込みにしたり、サブマニピュレーターを正面から見えないように折りたたんだり……といった部分です。筋彫り(機体のディテールを表現する線のこと)も設定画には残していますが、作画時に適宜省略するようにはしました。**

――監督の松尾さん、メカ総作画監督の仲さんや、アニメーションメカニカルデザインとしてクレジットされているカトキハジメさん、デザインワークスの玄馬さんなど、作画スタッフの皆さんとはどのようなコンセプトを共有し、作業されていったのでしょうか? 具体的な方針などがあれば教えてください。

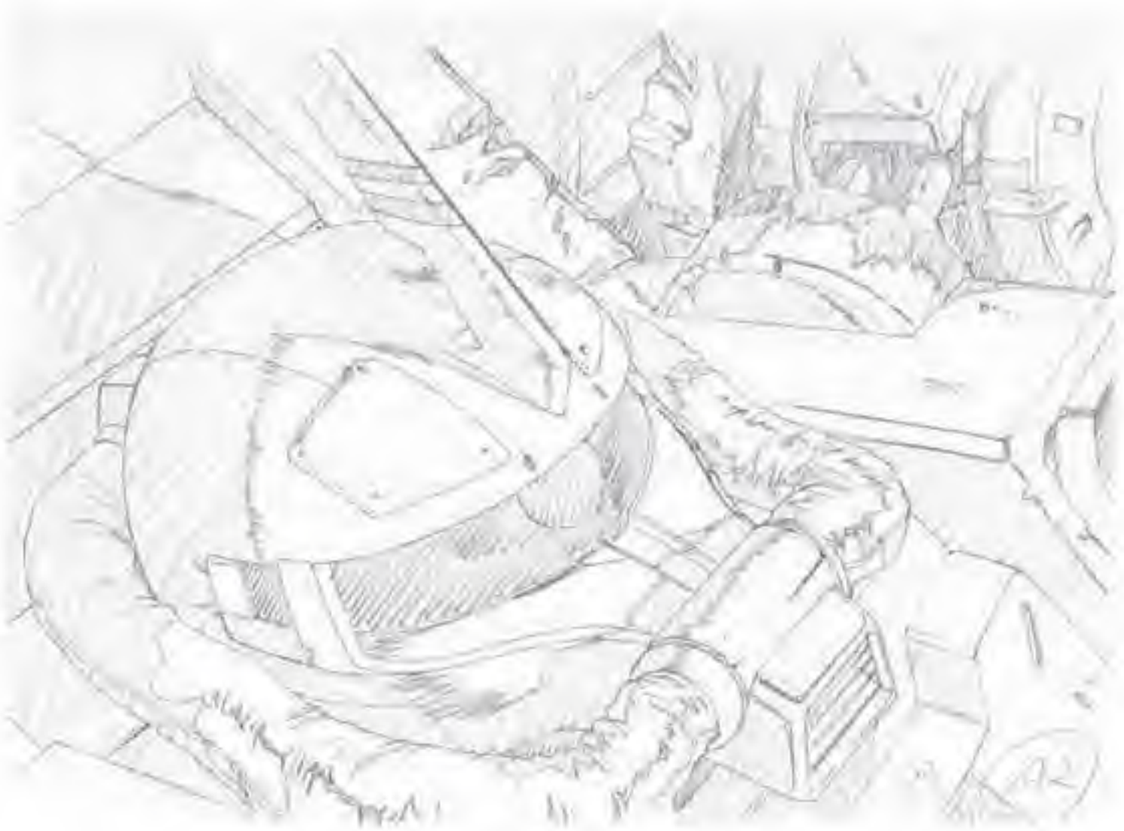
**中谷　仲さんは連邦側の機体を、玄馬さんはMSやメカニックのエフェクトを、カトキさんはプラモの立体化、私がジオン側の機体という大まかなくくりだったのでしょうか。仲さん玄馬さんに頼りきりで、私はそこにぶら下がるだけで申し訳なく思っています。**

――中谷さんはこれまで多くのガンダム作品に参加されていますが、これまでのガンダムシリーズと『サンダーボルト』が異なるな、と思った点をお聞かせください。反対に、地続きになっているなと思う点をお聞かせください。

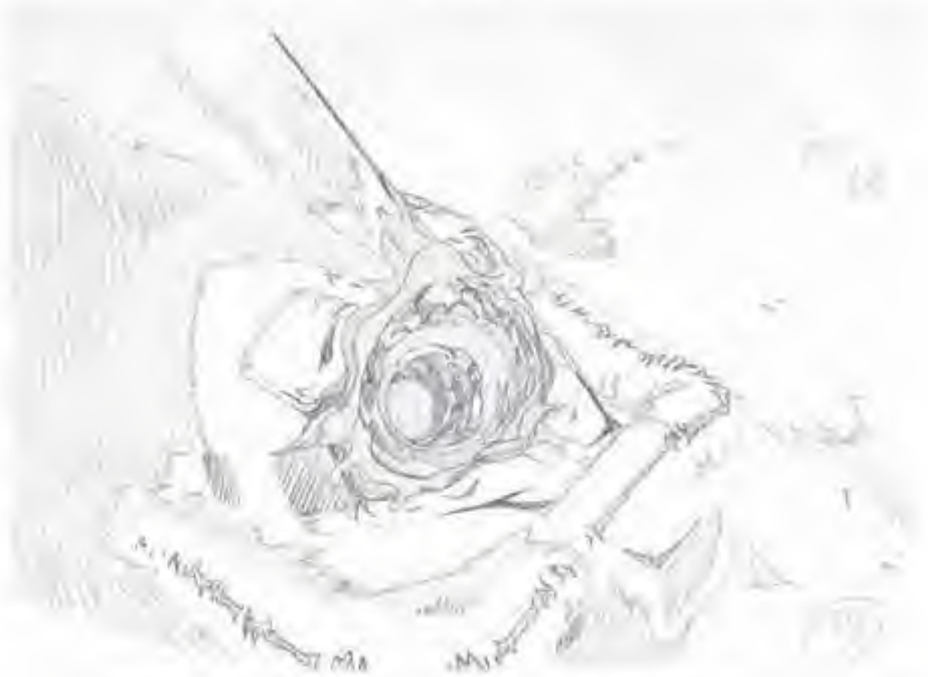
**中谷　作品が違えばすべて違うと考えます。ガンダム世界、特に宇宙世紀モノのルールはいくらかありますが。地続きという意味ではそれがそうですね。**

――描いていて楽しかったMS、逆に、難しかったMSをお聞かせください。

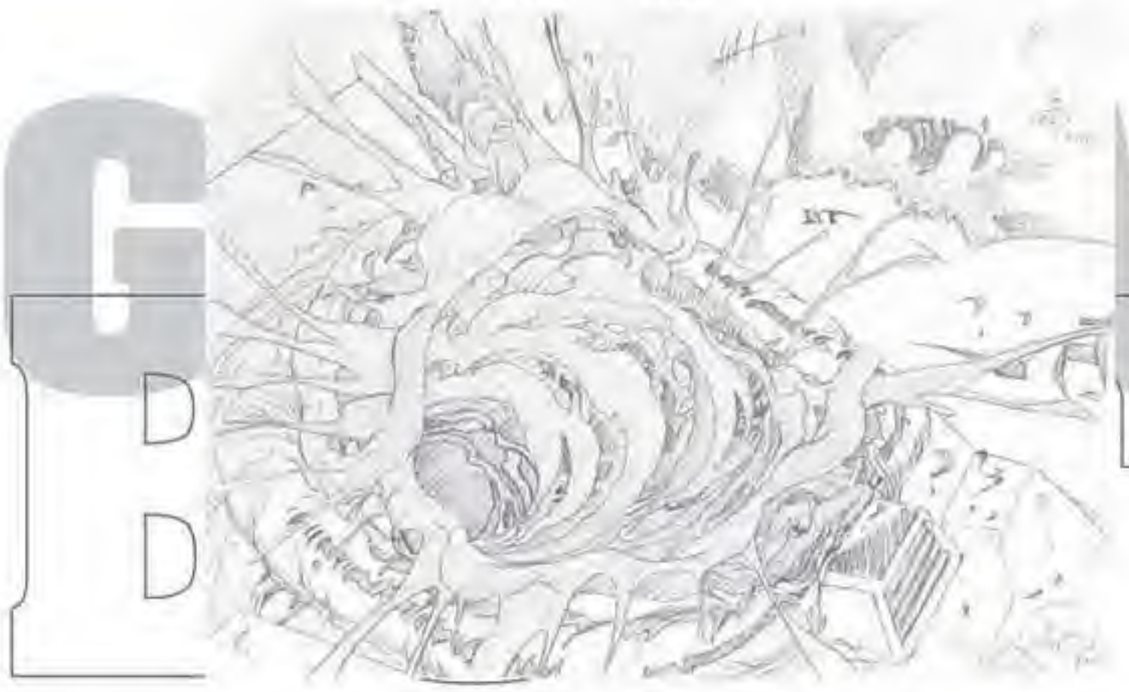
**中谷　フルアーマー・ガンダムは、今までのなかでもっとも初代ガンダムだったですね(当たり前ですが)。**



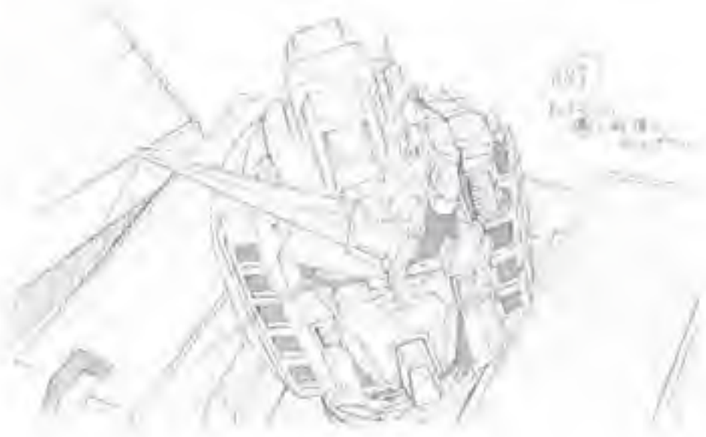












ただし、武装が半端ないので大変でした。

――『サンダーボルト』でのMS描写はほとんど手描きとなっていますが、CGではなく、手描きだからこそ出せる味わいについてお聞かせください。

中谷　動きの重量感や、ポージングのしなやかさでしょうか。この点ではまだCGに対するアドバンテージだと思っています。

――『サンダーボルト』は、イオとダリルというふたりの青年の対立が主軸として描かれています。アニメとして新たに描かれたふたりの対立に対して、どのような印象を持ちましたか?

中谷　どちらかというとイオの方が人間臭くて好きかな。

――『サンダーボルト』は、15分×4本という尺の長さ、また話数ごとに班を作って制作されたとのことですが、そういった制作体制はどのように感じたでしょうか?

中谷　仕事量とリリースのタイミングとしてはちょうど良かったように思います。TVシリーズのペースではとても無理だし、スパンが長いOVAや劇場版でもラストの巻き上げで破綻することも多いので。

――「DECEMBER SKY」では新作カットが増えたとのことですが、かかわられた部分があれば教えてください。

中谷　Gアーマー発進からサイコミュ・ザクとの交戦シーンで、サイコミュ・ザクを玄馬さん、Gアーマーはじめ連邦側を私が担当しました。

――『サンダーボルト』の制作を終えてみての感想、印象をお聞かせください。

中谷　高谷さんのキャラクターがとても素晴らしかったです。メカも頑張りましたがお役に立てていたら幸いです。

――ファンの皆様に、見どころなどメッセージをお聞かせください。

中谷　また新たなガンダムが映像化されました。だいぶ毛色は違いますが今まで通り見所も満載なのでよろしくお願いします。

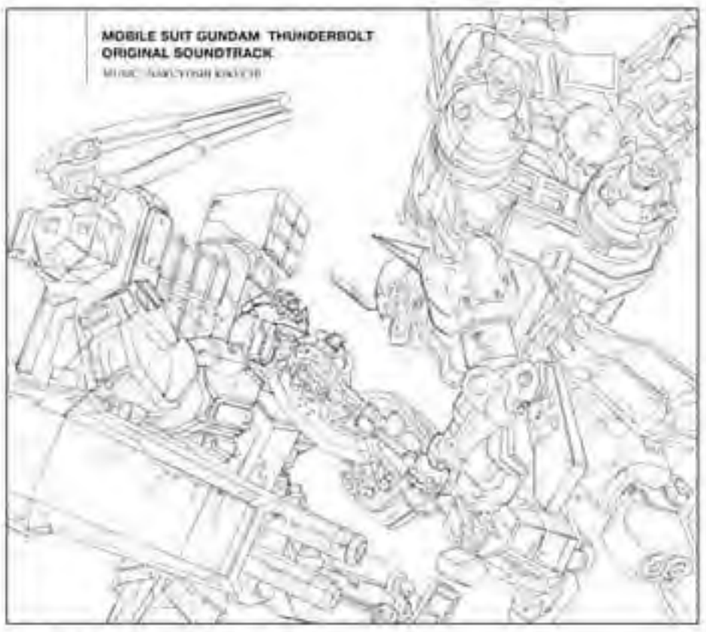
### アニメーションメカニカルデザイン、デザインワークスの役割分担について

アニメーションメカニカルデザインとしてクレジットされている仲氏、中谷氏、カトキ氏とデザインワークスの玄馬氏は、それぞれ役割は異なっている。仲氏は連邦軍のメカと作画の監修を、玄馬氏はザクI、ジム、ジムキャノンのリライトと各種効果関係を、カトキ氏はスーパーバイザー的な立ち位置としてデザイン作業をチェックする立場にあったという。中谷氏はコメントの通り、サイコ・ザクと量産型ザクIIを手掛けている。これらの役割分担により、漫画のMSデザインからアニメへのデザイン変更がスムーズに行なわれ、作画を踏まえてディテールを減らしながらも、その魅力を活かした造形を実現している。

# STAFF INTERVIEW Part.07

# 音楽 菊地成孔

ジャズとポップスが大きなキーワードとなっている『サンダーボルト』の世界を具現化するため、双方の音楽を制作したのが菊地成孔である。漫画原作で示されたテイストを守りつつも、映像化に応じてイオの聴くジャズを「ハードバップ」から「フリージャズ」に変更するなど、明確な違いも見られる。その作業の一部始終を伺った。




オリジナル・サウンドトラック
『機動戦士ガンダム サンダーボルト』
イベント上映用テーマ「RONALD REAGAN OTHER SIDE」を含む全17曲収録。
¥2,870(税抜) VRCL-30088 Blu-spec CD2

**Profile**
きくち・なるよし:千葉県出身のジャズ・ミュージシャン。個人事務所「ビュロー菊地」代表取締役。ポップスも制作する音楽家であり、著述家、ラジオDJとしても活躍している。現在はdCprGのほか、菊地成孔とペペ・トルメント・アスカラールなど複数のユニットを主宰する。

本編で流れる音楽は、基本的にイオやダリルのラジオから流れているものとして扱われる。キャラクターたちが聞いている音楽を自分も聞くという構造は、物語へ没入するための仕掛けとして非常に重要で、菊地氏の音楽はまさにそれに適うものである

MOBILE SUIT THUNDER

## 憎みあう仇敵を50年代ポップスの恋愛関係になぞらえる

――本作の音楽制作を引き受けた理由を教えてください。

菊地　このお話をいただいたとき、本作にも参加しているピアニスト、大西順子さんのアルバムを制作していたんです。勝手に劇伴をオーケストラで作るものだと思っていたのでスケジュール的に厳しいかなと思ったのですが、内容を聞くと「劇伴ではなく、戦闘中に兵隊が聴いている音楽」ということだったので、それならいけるかなと。ただ、楽曲単位でフルに作り、しかもポップスでは作詞もしているので、ジャズとポップスのカップリングアルバムを制作するような感覚でしたね。

――『サンダーボルト』についてはどのような印象を持ちましたか?

菊地　大人の兵士の物語ですよね。イオとダリルというコインの裏表のような仇敵であり、ふたりを中心に話が進んでいく。その中で、パイロットが音楽を聴いて気持ちを高めていくというのがポイントで。オフェンシブで狂気的なイオはジャズ、心優しいダリルはポップスを聴くというコンストラストがあるというのが理解できたので、音楽担当としても面白く取り組むことができました。

――漫画原作では実在する楽曲が示されていましたが、オリジナルで作曲されるのは決まっていたのでしょうか。

菊地　厳密に言うと、スタッフ側から「こんな曲」というイメージがジャズにもポップスにもありました。ただ、漫画原作で提示されているジャズはハードバップと呼ばれるポップなスタイルなので、イオの狂気的なキャラクターに合わせてより攻撃的なフリージャズをこちらから提案しました。

――録音はどのように進められたのでしょうか。

菊地　50年代のジャズをイメージしているのですが、それに合わせて小編成で録音しています。レコーディング時間は2～3時間で、「～風で」とか、「もっとハードコアに」とか簡単なディレクションをして、言葉は悪いですが楽しく遊んでセッションしたような感覚でしたね。制作側のリクエストとしてあったのは、イオがドラムを叩くシーンがあるので、ドラムソロを追加してください、ということでした。

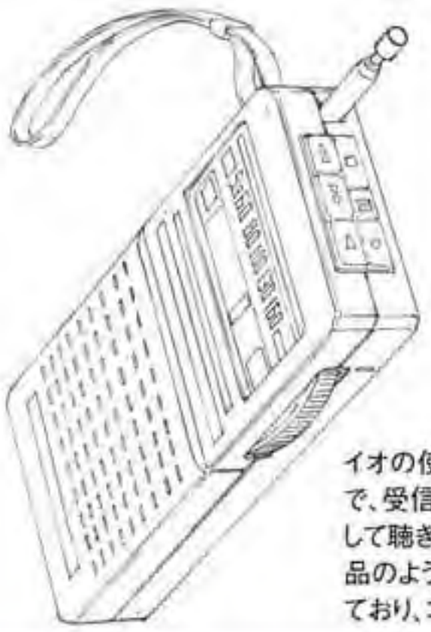
――ポップスはどのように進められたのでしょうか。

菊地　ジャズに比べると時間はかかりましたし、デリケートな作業でしたね。依頼された50's ポップスのムードを作るには、歌詞が英語で、ボーカルがネイティブであることは必須なのですが、少ない作曲家で大量の曲が制作されたために、サウンドのフォーム(型)がある程度決まっているんですね。少しでもフォームから外れるととたんに似なくなるので、それを回避しつつ、しかも剽窃にならないように注意を払いながら進めていくのが大変でした。

――なるほど。歌詞も書かれていますが、内容で気をつけたことはありますか?

菊地　作詞はまず、僕が当時風の歌詞を日本語で書いて、それをバイリンガルの方に当時風に訳してもらっています。イオとダリルが戦う仇敵の物語なので、拡大解釈すれば愛し合っているのと同じなんですよ。当時のポップ・ソングには"ふたりは運命でつながっているよね"というようなクリシェがあるので、当て書きではないのですが、ふたりの関係にもそれを重ね合わせることができればと。

――ジャズとポップス双方のエッセンスを持ったパ



イオの使用するラジオは録音機能が付いたもので、受信状態の良い番組や気に入った曲を保存して聴き返せるようだ。形状自体は前世紀の骨董品のようなものだが、なぜかイオはこれを気に入っており、コックピットに貼り付けて出撃している




ダリルが幼少の頃に父親に買ってもらったラジオ。アンティークショップで購入しただけあって色や形状にも味があるが、本体下部にZEONという文字がある




# GUNDAM BOLT

ラードもありますね。

**菊地　これはジャズソングという3つ目のパターンですね。サウンド的にはポップスよりもちょっと古い、30年代のテイストにしています。**

――菊地さんは整音作業（音楽を画に当てはめていく作業）にも関わったそうですね。

**菊地　通常は音楽を納品したら終わりなんですけど、少しだけ整音部分での提案をさせてもらったら、スタッフの方とかなり緊密にやり取りができるようになったんです。エンディング曲の選定や、エンドロールに字幕を入れるアイディアも出していきましたし、第3話以降は実際に整音の作業に参加しました。**

――SEもアコースティク／エレクトリックの2種類、制作されていますね。

**菊地　あれは発注にはなくて、こちらが出しゃばった仕事です（笑）。私は映画が好きで、古いものから新しいものまで幅広くSFを観ているのですが、当然ながらSEも発展しているんですね。エレクトリックなSEはそれを反映した形で、最新のパッチワークシンセを用いて作りました。アコースティックな方は、かつてアメリカがソ連と争って宇宙開発をしていた時代に、宇宙をイメージした“スペース・エイジ・バチェラー・パット・ミュージック”という音楽が流行ったんですね。ジャズにもそういうものがあって、監督の松尾さんに聴いてもらったらすごく喜んでくれたので、今回再現しています。**

――菊地さん自らボーカルを取っている曲もありますね。

**菊地　あれはなんというか、いろいろ制作していく過程で楽しくなってきた結果ですね（笑）。50's ポップスはかなり好きだったので、実際に作って行く中で興奮状態になっていて、ここは一曲歌ってしまえ！　と。**

――劇場版では、dCprGがテーマ曲を描き下ろしています。

**菊地　dCprGのライブに松尾監督と小形プロデューサーが観に来てくれたのですが、ライブで演奏した「RONALD　REAGAN」をすごく気に入って下さったんです。そのまま流用になるのも申し訳ないので、「RONALD REAGAN OTHER SIDE」という楽曲を描き下ろしました。ガンダムの画を思い浮かべながら作曲するのは新鮮だなと思いつつも、元々のバンドのコンセプトが「今度戦争が起きたら」というものなので、その舞台が宇宙になっただけで違和感はなかったですね。**

――『DECEMBER SKY』用の作業としては、他にどのような作業があったのでしょうか？

**菊地　15分×4話のものがまとまったことで、整音の作業を改めて行っています。15分から1時間にするにあたって、音の密度を下げることを考えながら楽曲を間引いていきました。**

――作業を終えられた心境はいかがですか？

**菊地　通常、劇伴の作業というのは、自分のアルバムよりも相当大変なんですね。しかもどのように音楽が使われるかわからないことも多いので、すべてにおいて納得できる作品になるのは稀なんです。その中でガンダムというのは、やはり一流のコンテンツであり、一流のスタッフが集まって作られているんだなと感じましたし、楽しんで仕事ができました。サントラもすごく気に入っていますし、良い想い出になりましたね。**

# STAFF INTERVIEW Part.08

# 撮影監督 脇 顕太朗



アナログとデジタルが混在するアニメーションの制作現場において、完全にデジタルで運用されているのが撮影の作業である。現在の撮影監督は、作画やCG、美術背景といった素材をデジタル上で合成するだけでなく、演出意図を理解しながら処理を加えるという役割を果たしている。その作業工程と『サンダーボルト』でのコンセプトを、脇氏に伺った。

**Profile**

わき・けんたろう:旭プロダクション所属の撮影監督。主な参加作に『ガンダム Gのレコンギスタ』(撮影監督補佐)、『革命機ヴァルヴレイヴ』(撮影監督補佐)、『GOD EATER』(撮影監督)などがある。

右は撮影処理を施す前と後の画面の比較。今回はわかりやすいようにシーンを選んでいただいたが、これと同様の処理がすべてのカットに施されて、1本の映像作品として発表されることになる

MOBILE SUIT THUNDER

## 実写作品に近いコントラストを持つ画作り

――まず、撮影監督の具体的な作業の流れをお聞かせください。

脇　昔はセル画を一枚一枚、実際にカメラで撮影していく流れだったので、その名残で撮影監督と呼ばれています。ですが今は、作画や背景、CGなど、各セクションから上がってきた素材を、カットごとにデジタル上で組み立てていくコンポジット(合成)がメインですね。

――アナログからデジタルに切り替わったのはいつぐらいなのでしょうか。

脇　2003～2004年くらいにデジタルへの移行が急速に進んだようです。2000年代初頭は背景をまだアナログで描くことも多かったと聞いています。

――撮影ではどのような効果を付けるのでしょうか。

脇　コンポジットの際は、タイムシート(時間経過と共に、カットごとの演出や効果の指定などが書かれた指示書)を設計図にして最終的なカットを作成するのですが、タイムシート通りで上手くいくとは限らないんですね。そこで、演出さんが本来、表現したかった方向性に調整していくのも撮影の役割です。撮影処理になると、フレア・パラワークであったり(フレア＝光、パラ=影)、VFXと呼ばれるようなものの処理に近しいですね。

――なるほど。では、『サンダーボルト』に参加した経緯をお聞かせください。

脇　正式な依頼は、サンライズの小形プロデューサーからでした。

――監督は、『ガンダム Gのレコンギスタ』にも参加されていた松尾衡さんですが、どのような印象を持っていますか?

脇　松尾さんとは、私が撮監補佐で参加した『革命機ヴァルヴレイヴ』で一緒に仕事をしていて、そこでエフェクトの提案・開発も行なっていました。その時から松尾さんは自分の撮影処理に対してちゃんと意見や改善案を提案してくれる方で、かなり影響を受けています。松尾さんのタイムシートは、ほとんど指示が書いてないんですよ。書いてなくてもやるでしょ?　って感じで(笑)。半分はプレッシャーなのですが、こちら側が考えてやれるように幅を持たせてくれる監督という印象ですね。

――『サンダーボルト』の画作りは、どのような方向性で進められたのでしょうか。

脇　松尾さんとお話している印象だと、松尾監督がアバンムービーを制作されたPS3のゲーム『ガンダム戦記』のような形にしたいのかな……などおぼろげに思っていました。ただ、個人的にはそれを踏襲しつつもメカの金属的な硬さや重厚感を強調していければと思い作業していました。

――脇さんは、作品ごとに様々な撮影処理・エフェクトを開発しているとのことですが、今回はどのような撮影処理を開発したのでしょうか。

脇　今作はとにかくモビルスーツの線が多く、それに対して影をつけていかなくてはならないとなると、作画や仕上げさんでコントロール出来る範疇を超えていると感じました。なので元ある作画から最大限に情報を引き出して、見栄えが良くなるよう撮影的に立体感を強調するような処理を考案しました。この処理により、作画がいい意味で目立ってくると嬉しいなと思いました。

――こういった処理は、15分×4話の短編だからできた、というものなのでしょうか。



フルアーマー・ガンダムの射撃シーンにおけるエフェクト。ビームの効果だけでなく、発射光の機体への照り返しなど全体的に効果が加えられている





サイコ・ザクへのエフェクトも同様に発射光だけなく機体全域に加えられる。背景や機体そのものなど、画面のコントラストなどもこの段階で調整される





ダリルのヘルメットバイザーに照り返す、ビーム・サーベルの光の効果。涙のしずくにも光の反射が加えられている点にも注目





医療ポッドに収容されたカーラ。ポッドのガラス面は元の画面でも描かれているが、背景の遠近感やガラス越しの質感が効果として加えられている



# GUNDAM BOLT

脇　そうですね。通常のTVシリーズではある程度効率化も必要で、例えば髪の毛のグラデーションなど、キャラクターごとに決められた処理があって、このキャラにはこれを…とか、ここのシーンはこういうフィルターです…など、フォーマットの決まった撮り方をしている作品が多々ありますが、『サンダーボルト』では敢えて厳密な縛りを設けず、カットごとに処理内容を変えて対応していました。「このカットはこういう気分で描かれているから、撮影処理はこうかな…」みたいな形で。時間がかかる作業でしたが、それに見合う内容になったとは思っています。効率だけを考えるならマイナスだったかもしれませんが、そういう作品では無いと感じていました。

――その中で、処理のコンセプトはありましたか?

脇　重々しさとコントラストには気をつけました。背景もダークな印象ですし、実際にキャラも暗く落ちたりするのですが、シルエットを出す所は出すけれど、出さない所も作ったり、良い具合に嘘をつくと言いますか、ある意味実写作品に近い画作りだったように思います。爆発や発光系の処理にも気を遣いました。一般的な作品だと、キャラの色彩や背景などは厳密にマッチングを図るのに対して、爆発の発光はいつも黄白～橙～赤辺りの色にしかならないのが個人的に気になっていて。なので今作では全部では無いのですが、爆発をわざと少しピンクや紫寄りの色に寄せたり、爆発する時だけ影色に青などの寒色系を混ぜるなど、発光処理もカラー・コレクションしている印象の画面を目指しました。

――過去のガンダムシリーズとの繋がりを気にした部分などはありますか?

脇　ビームの色は『機動戦士ガンダム(ファーストガンダム)』と同系統のカラーを使いつつ、あとはスパッタリング。いわゆるタタキ(絵画技法のひとつ。細かな網に絵の具を塗り、ブラシなどでこすって粒子を画面に落とす技法)ですね。戦艦が爆発する際のタタキも、これだけリアルに寄せた作品なら本当はCGっぽい破片が飛んでも良いはずなのですが、今作では『ファーストガンダム』のオマージュも踏まえてアナログ調のタタキにしています。

――『DECEMBER　SKY』ではどのような作業が追加されたのでしょうか。

脇　撮影的に何かを大きく変えた部分はありませんが、気持ちの上では集大成という気持ちで臨みました。個人的に撮影の仕事をしていて一番面白いのが、作画のキャラと美術で描かれた背景が互いに接地し「キャラがちゃんとそこに存在している」というのが認識出来る瞬間なのですが、特に第4話の廃墟となったコロニー内の戦闘などでは接地した時に煙や塵・破片を足したり、そういう細かい部分を補足して画面の説得力を上げていきました。逆に『DECEMBER SKY』で追加されたア・バオア・クーでの戦闘などはセルの雰囲気をいかに残しつつ撮影するかを考えて作業しました。

――では最後に、『サンダーボルト』での作業はどのようなものでしたか?

脇　処理の具合だったりカットとの向き合い方だったり、最終的な画の見映え、そういう部分では自分の中で今後のベースになる作品になったのではと思います。最終的には、アニメーターさんの個性がちゃんと活きるような、統一しすぎずに少し"ムラ"があるような画面を目指しているのですが、『サンダーボルト』はその一歩になった実感がありますね。

# STAFF INTERVIEW Part.09 美術 中村豪希 (STUDIO COCOLO)







照明の明暗や感情面を色で表現するなど、松尾監督からの明確な指示のもとで描かれた美術設定。線画では細かなディテールまで描き込まれているのがわかるが、美術ボードや実際の画面では演出のために見えなくなる場面も多い

『機動戦士ガンダム』と同時間軸上にあり、一年戦争末期を舞台としている『サンダーボルト』。他のシリーズに比べても「黒」の印象が強い美術背景を手掛けたのは、今回がガンダムシリーズに初参加となった中村豪希、そして彼が主宰するのが美術制作スタジオSTUDIO COCOLOである。本作の世界観を決定づける美術という仕事、そしてガンダムシリーズへの想いを中村氏に語ってもらった。

**Profile**

なかむら・ひでき:美術監督。小林プロダクションを経て、アニメーションやゲームの背景美術、設定デザインを手掛けるSTUDIO COCOLOを立ち上げ、代表に就任(2013年)。スタジオとしての代表作に、『神撃のバハムートGENESIS』、『ベルセルク 黄金時代篇』、『ユリ熊嵐』などがある。

MOBILE SUIT THUNDER

## 常に画面に映っている背景が作品の雰囲気を決める

――中村さんがこの作品に参加された経緯を聞かせてください。

中村　この作品のアシスタントプロデューサーであるサンライズの小橋(泰文)さんと、かつて『いばらの王』という作品でご一緒していて。そのときからほかの作品でも、という話は出ていて、今回の『サンダーボルト』のお話をいただいた形です。

――中村さんにとってのガンダムシリーズへの想いを聞かせてください。

中村　私は『機動戦士ガンダム(以下、ファーストガンダム)』世代なんですよ。未だに『ファーストガンダム』は時折観返すくらいに好きで、この作品に関わることが決まってからTVシリーズのパッケージを買い直しました(笑)。仕事として初めてガンダムに携わったのは、『週刊ガンダム・パーフェクトファイル』(デアゴスティーニ刊)というパートワーク誌に掲載するイラストの背景でした。それから版権のイラストは幾度か参加していまして、今回、ついに映像の背景を担当できるということで嬉しかったです。

――太田垣康男さんによる漫画をお読みになって、どのような印象を受けましたか?

中村　キャラクターが特徴的で、ストーリーもかなり大人向けだなと思いました。『ファーストガンダム』の人気の秘訣として、きちんとしたストーリーと人間ドラマがベースにあるじゃないですか。『サンダーボルト』もその流れを踏襲していますし、面白いなぁと思いましたね。あとは、ニュータイプが作品にほとんどかかわらない話なので、兵士たちの現実的な身の削り方の描写はキツイと思いましたし、もしかすると、そのあたりが観る人を選ぶことになるかもなと。

――美術背景は特にそうだと思うのですが、『ファーストガンダム』と地続きとなっている『サンダーボルト』では、元々ある美術をどこまで参考にされていったのでしょうか。

中村　漫画原作では、『ファーストガンダム』当時のものとは若干違う扱いとして描かれていましたが、世界観としては地続きなので、やはり踏襲するべきところはした方が良いだろうと松尾監督とも話しました。『ファーストガンダム』の美術設定ももちろん参考にしていますし、一年戦争だと把握できるもので、そこからもう少しリアリティ、実在感を持たせていく形で広げていくのがひとつの仕事でしたね。

――『サンダーボルト』では、暗いところは暗く、明るいところは明るくといったような、全体的にコントラストを意識した作風ですが、美術面でもそのような意識があったのでしょうか。

中村　ストーリーもけっこうヘビィなのですが……そういう世界観や作品の雰囲気を決めるのはやはりずっと画面に映っている美術だと思うんです。なので、宇宙にしても青々としているものよりも、なるべく黒に見えて、怖さを与えるような美術にしています。艦内にしても、昔の作品だと光源をあまり気にせずにすべてを明るくしていたのですが、キャラクターの影付けもデジタルになったことで、かなり細かくできるようになりました。それを踏まえて、ライティングに関しては今回、ここのライトが光っているだけだったら、こっちは暗くつぶれてしまうだろうとか、かなりリアルに考えています。色味についても、ジオンだったら緑やオレンジだとか、連邦だったら青とか、そういうイメージを漠然と持っていたんですけど、松尾監督にしてもやはり同じで。そこはわかりやすく



# GUNDAM BOLT

作ったところですし、ジオンの艦内の方が暗めに設定していますね。

――松尾監督は、シーンごとにかなり色味を変えるそうですね。例えば連邦軍側でも、クローディアが艦内であまり歓迎されていないことを暗い色味で表していたり。

中村　松尾監督は設定を作る段階からそのあたりがかなり明確で、すごくやりやすかったですね。色でキャラクターの心情を表現したいとは当初から言われていて、宇宙のガスの色も数種類あります。シーンごとにその色が異なっていても良い、という方針を反映した形です。監督は、ここは引っ掛かりなく流れで見せたい、という部分と、ここだけはキチッとこだわって見せたい、というのがはっきりしているんですよ。例えば、クローディアの部屋にある観葉植物や壁が木目調なのも、逃げ場のない環境のなかで救いを求めているイメージを伝えるためですからね。

――なるほど。

中村　「画面で何を見せるのか」がはっきりしていて、そのバランスも良かったので、美術としても作業はスムーズでした。もう少し具体的なところでは、ジオンだと資材が少ないので少し古めいたイメージを取り入れたりだとか、連邦はあまりそういうイメージを取り入れず無機質にしたりだとか、質感や見せ方のメリハリですね。

――今回の主な舞台となっているサンダーボルト宙域に関しては、どのようなコンセプトがありましたか?

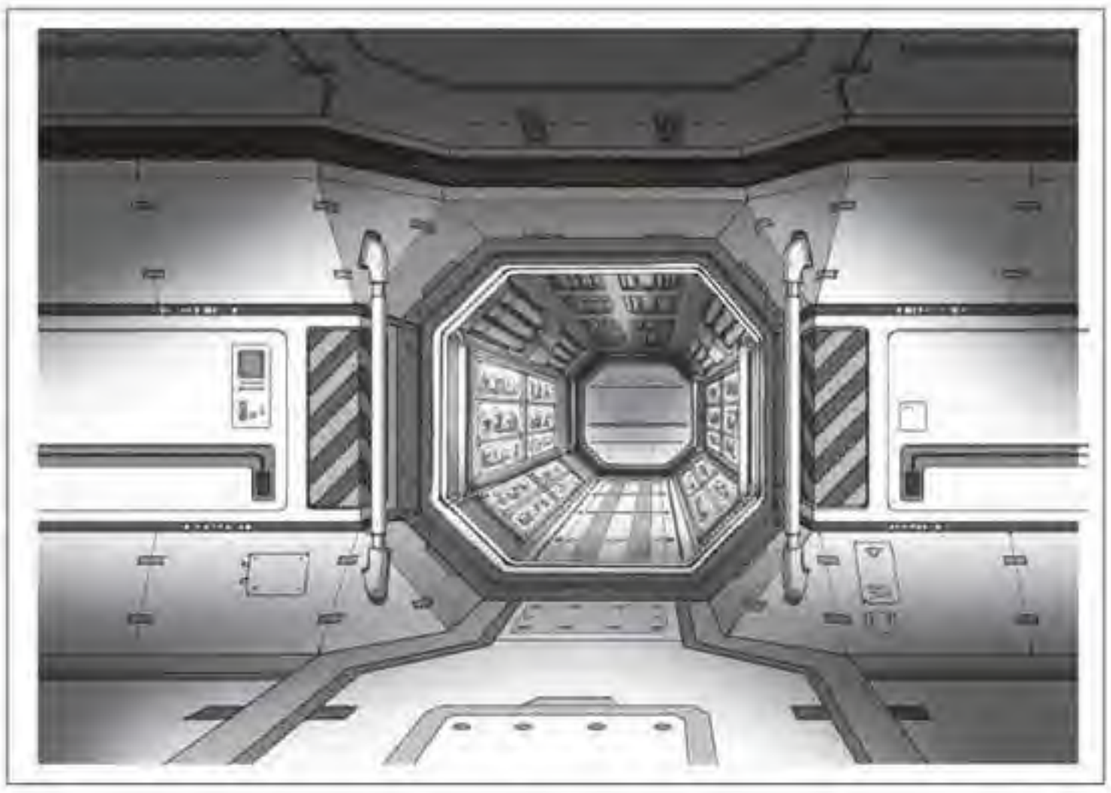
中村　デブリのバランスというか……とにかく想像以上にいっぱいデブリが浮いていないと画面上で見えないんだなと思いました。あとは、監督からもリテイクがきたところなのですが、単にゴチャゴチャっと描いてしまうと、すべて隕石に見えてしまうんですね。そうではなくて、サイド4にあるスペースコロニーが壊れて、その中にあったものが飛び出して人工物が浮いているようにしてほしいと。それを実現するという意味では、デブリは大変でしたね。

――今回、ガンプラEXPO ワールドツアージャパン2015(11月20日～23日)の秋葉原UDX会場では、高解像度の4Kハイレゾ仕様のスペシャルPVを上映しましたが、そのあたりは作業に影響を与えたのでしょうか?

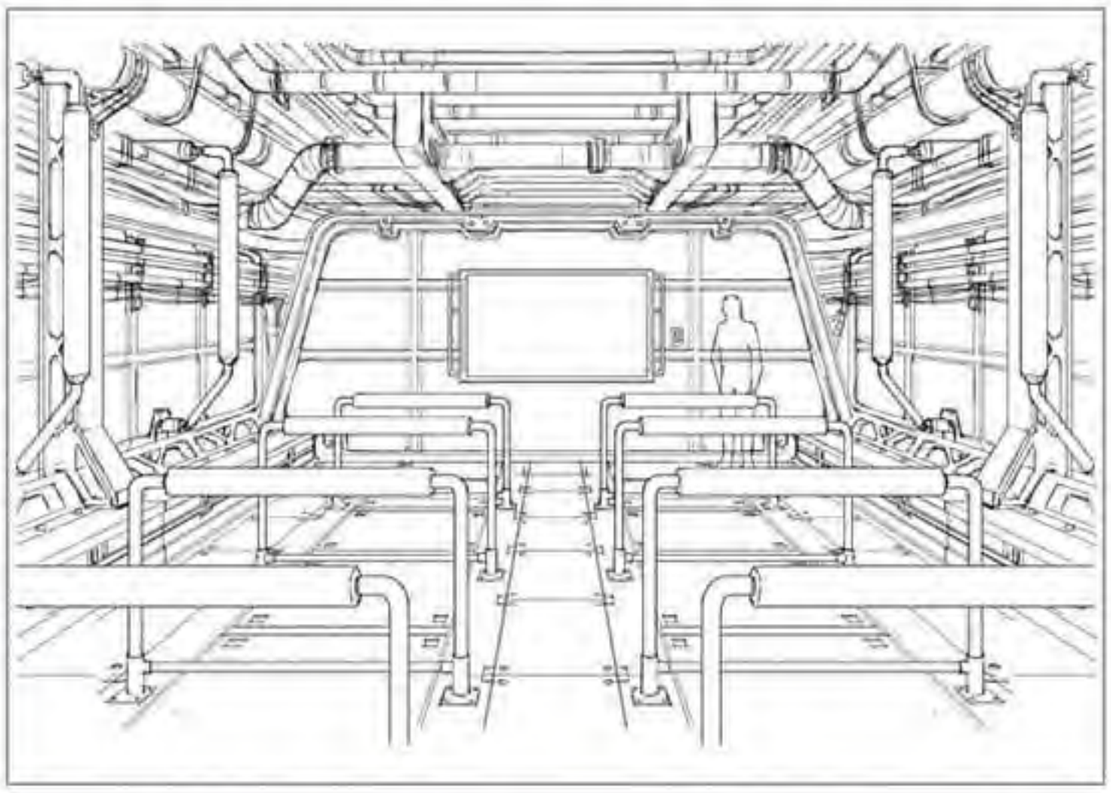
中村　ありましたね。イベントのあとにお客さんの反応や松尾監督から感想を確認したのですが、「デブリがかなり多く見える」とか、「暗い部分がけっこう持ち上がって見える」というのがあって、それ以降は暗いところに対しては一度明るくして確認するとか、より気を遣いましたね。暗いところの描き方は気を付けないと、画面になったときに本来見せたくないものが見えてしまうんです。想像以上に4Kは解像度の高さを感じましたね。作業解像度が劇場でもあまりない200dpiだったので。ただ、今後配信という形は主流になっていくかもという感触はありました。特に『サンダーボルト』のようにハードな表現がある作品にとっては、メディアとしてのマッチングも良いのではと思います。

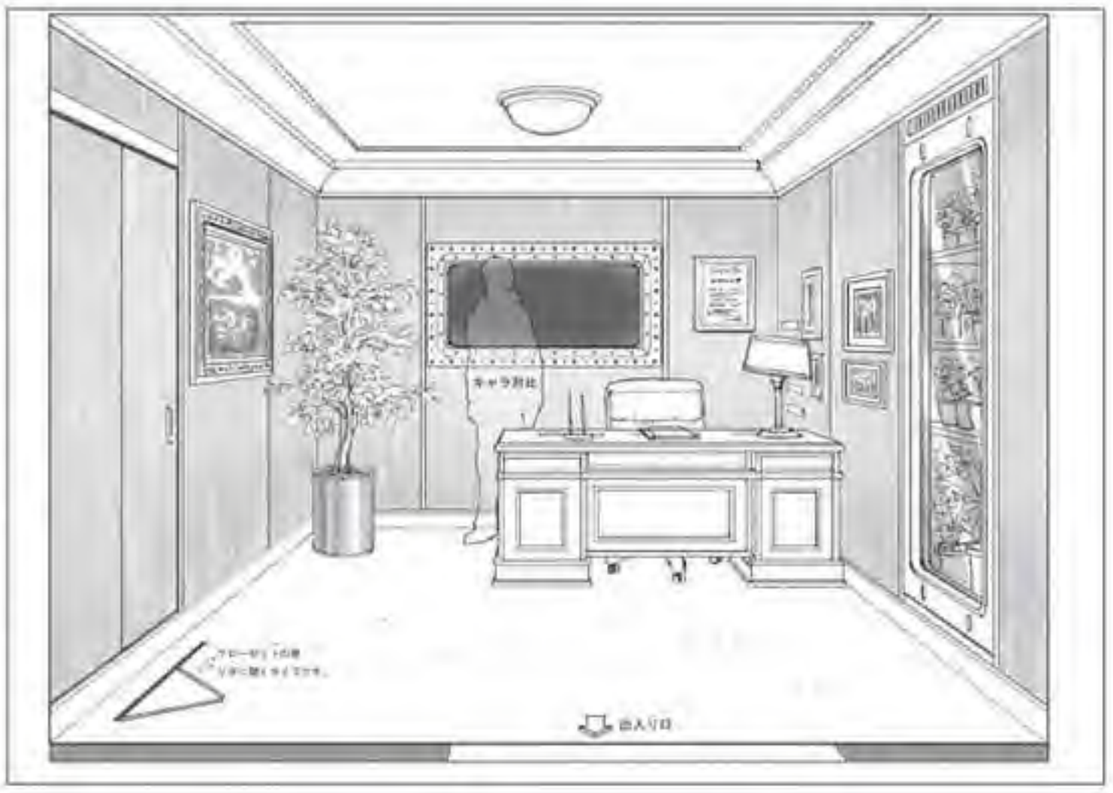
――15分×4話という制作体制とスケジュールに関してはいかがでしたか?

中村　第1話の制作スケジュールが少しずれ込んだのですが、内容と物量のバランスはそんなに悪くはなかったかなと思います。作業的には一ヵ月あれば、というものでしたね。デブリも1話目、2話目で









# MOBILE SUIT GUNDAM THUNDERBOLT

使ったものをさらにブラッシュアップしていますし、見え方がまずかったものは修正を加えたりできました。そういう意味では、作業をやり切れるところはありましたね。

――全体的に画面がダークな印象を受けるなかで、ダリルのクリスマスや海の思い出や、イオとクローディアとコーネリアスのエアレースなどの回想シーンは、なるべく明るく見せようという意図はありましたか?

中村　そうですね。彼らが昔の良かった頃を思い出している、楽しい雰囲気のところなので。なるべく彩度は高めに考えていきましたが、監督からも「もっと上げてほしい」というリクエストがあったくらいでした。美術的には少し、ディフュージョン(光源や反射光を拡散して、柔らかい印象を出す効果)をかけるイメージで、白く飛んだ太陽の光と真っ白な雲、真っ青な空と海みたいなものがきちんと画面から伝われればと思っていました。

――背景美術を描く中で、一番苦労したところはどこですか?

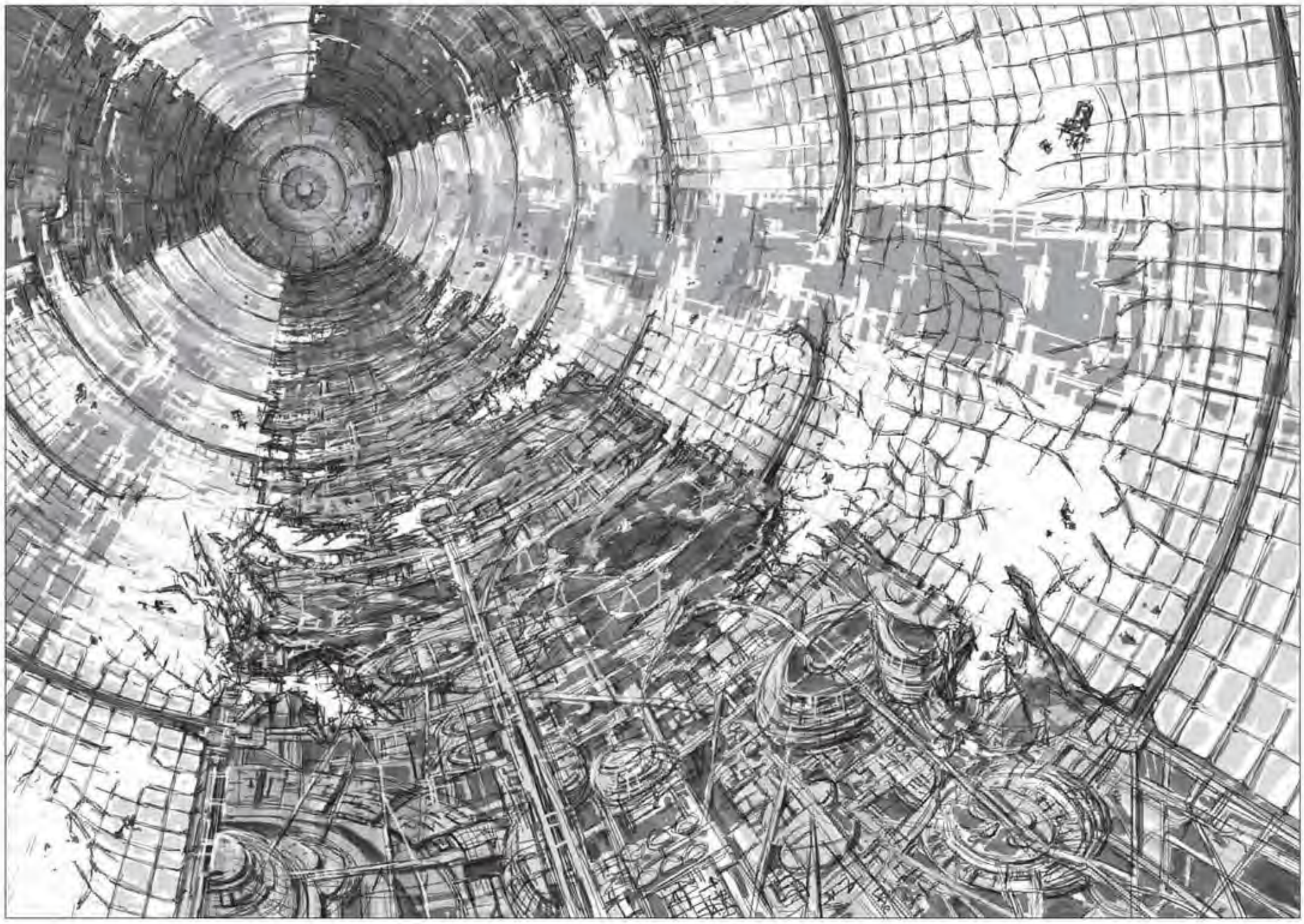
中村　やはり、『DECEMBER SKY』で新作カットも追加された第4話の戦闘シーンのところですね。第2話くらいから松尾監督から「大変だよ」と言われていたので少しは覚悟していたのですが(笑)。ただ、ショッピングモールの中と、その周辺で戦闘する数分間が『DECEMBER SKY』でのお披露目になっていたのは助かりました。あそこが第4話の中でやることになっていたらちょっと厳しかったですね。事実、それまではできるだけ社内でやっていたんですけど、最後は少しだけ外注さんにお願いしたくらいで。それでも、まだ作品の色味として暗いのが助かりましたね。見せ方だけ気をつければ、上手く対応できたので。あれがもっと明るい色味で描く街中だったらなおさら厳しかったと思います。

――『DECEMBER SKY』の作業は最初から伺っていたのでしょうか?

中村　聞いてはいましたが、絵コンテはまだあがっていなくて、どうなるのはわかっていませんでした。その頃から、「できるだけア・バオア・クーの内部だけは出さないで、宇宙空間にしてほしい」という話はしていましたが(笑)。結果的に、ア・バオア・クーは登場するのですが、MSが着地したところだけを映したりだとか、かなりこちらの作業を考慮はしていただきましたね。ア・バオア・クー本体に関しては、第2話で回想が出てきたときに、ちょっと感慨深い気持ちになりました。『ファーストガンダム』世代にとっては、すごく象徴的なイメージだったりしますし、描きながら、「あのア・バオア・クーを描くことになるとはなぁ」と思いました(笑)。『DECEMBER SKY』のラストシーンに関しては完全に『ファーストガンダム』と同じ舞台なので、かなり元の設定に近づけましたね。

――そのほかに印象的に残っている部分はありますか?

中村　艦内の部屋は、かなり置いてあるものを描き込まなきゃいけないので、大変といえば大変でした。あとは、両艦艇の格納庫内ですね。格納庫は物量もあったし、カロリー的には高かったです。枚数は少なかったですけど、ダリルの回想シーンで登場するアンティークショップの中も時間はかかりました。ショップに置かれている商品はセルではなくて、全部美術で描いているんです。ほかの美術と比べると、ダリルの楽しい想い出のところなので、色の数も増やしていますね。



# GUNDAM BOLT

——作品を実際にご覧になられての印象をお聞かせください。

中村　まず単純に、作画の人たちは大変だろうなと思いましたけど(笑)、やっぱり手描きで描かれるMSは良いなぁと思いました。手描きで動いているのはやはり気持ちがいいですよね。美術としても、『ファーストガンダム』を観ている人たちにがっかりされないようなもの描くことを念頭に置きつつ、『ファーストガンダム』とは別の評価をちゃんともらえるようになればなと思っていました。それが第1話を観た段階で、これは短編とは呼べないくらい力が入っているし、きちんと評価される作品になるだろうと感じましたね。

——『DECEMBER SKY』に対してはいかがですか?

中村　配信版も良かったと思うんですけど、『DECEMBER SKY』で是非大きい画面で観てもらいたいと思いますね。何より迫力がありますし、デブリのゴチャゴチャした感じもよくわかると思うので。CGや効果もうまく足されていて、そういう画面のゴージャス感が伝わると嬉しいですね。撮影監督の脇さんとも話す機会があったのですが、すごくいろいろ考えながら作られている方で。実際、デジタルに移行してからは撮影のフィニッシュでかなり画面が決まってしまう部分があるんですよ。なので、センスのある撮影監督が入ってくれたことも作品として恵まれていたなと思います。

——ガンダムシリーズでこういう作品が観てみたい、やってみたいという作品はありますか?

中村　とにかくガンダムシリーズって、ファンが多いじゃないですか。飲み友達とか、自分より10歳くらい年上の人でも知っているくらいなので。その中でみなさんがよく言うのは、キャラクターなんですね。あのキャラが好きだった、このキャラが好きだった、みたいな話になるんです。

——MSではなく、キャラクターへの想い入れが強い人も多いと。

中村　そうなんです。少し話はそれますが、私の会社は20代がほとんどで、女性が多いのもあって、『ファーストガンダム』を観ている子はひとりしかいなかったんです。それもあって、この作品がはじまる前に『劇場版　機動戦士ガンダム』三部作を観せたんですね。そのあとに話を聞くと、「ジオンのキャラクターが魅力的で、だんだん連邦軍の人たちが憎くなっていった」という感想があって(笑)。やはり敵味方関係なく描かれた人間ドラマがガンダムの魅力だったんだろうなと。そういう想い入れのあるキャラクターが今後の作品に出てくれば良いなと思いますし、ファンが求めているものなのかなと。

——美術部分から、それを生み出すようなことができればという気持ちはありますか?

中村　美術でもキャラクターの心情描写とか生活感とか、実際にキャラクターがそこにいそうだなと思ってもらえるようなものは作りたいと思います。設定の時点から、ある程度細かく決めていくことができれば、リアリティが出てくると思いますからね。

# STAFF INTERVIEW Part.10

# 色彩設計 すずきたかこ

画面の印象を決定付けるカラーリングを全般的に手掛けるのが、『劇場版　機動戦士Zガンダム』、『機動戦士ガンダムUC』にも参加している色彩設計のすずきたかこである。『サンダーボルト』の、作品のテンションに応じたコントラストの強い重厚な色彩をどのように作り上げていったのか。作業の工程とともに伺った。







右はキャラクター、モビルスーツの色指定で、それぞれノーマル時と宇宙空間時での色や影の濃さなどが指示されている。ヘルメットバイザー着用時など、劇中での状況に応じて色の変化が決められている

**Profile**

すずき・たかこ:色彩設計、カラーコーディネイター。松尾衡監督とは『劇場版　機動戦士Zガンダム』、『模型戦士ガンプラビルダーズ ビギニングG』で共に作業をしている。その他、『劇場版 薄桜鬼』シリーズなどを手掛ける。

MOBILE SUIT THUNDER

## シーンが綺麗に見える色変えを提案していく

――作品に参加された経緯をお聞かせください。

すずき　サンライズの小形プロデューサーからお誘いがありまして、参加することになりました。おおまかに漫画原作の第3集までの内容で終わるのは聞いていましたが、アニメはどういう形で終わらせるんだろうなと思っていました。

――漫画の『サンダーボルト』を読んだときの印象はいかがでしたか?

すずき　実際に読んだ感想としては、救いようのない話なので単純に「重いなぁ……」と。

――実際の作業としてはどのように進められたのでしょうか。

すずき　基本的にはメカやキャラクター、美術などのアニメーションの設定がアップされたのちに、こちらでカラーを決めていく流れでした。『サンダーボルト』の宇宙背景は形の違う星雲が複数出てきたりするので、『機動戦士ガンダムUC』ともまったく異なる世界観でしたね。美術監督の中村豪希さんも、ガンダムシリーズで宇宙背景を手掛けるのは初めてだったそうなので、そういう意味でもどういったものが上がってくるのかわからなくて新鮮でした。

――なるほど。

すずき　デザインが決まっていく前に松尾監督とは打ち合わせをして、監督の頭の中にあるイメージを共有していきました。それをどういう風に再現していくかも仕事のひとつですね。

――監督からはどういった指示があったのでしょうか?

すずき　コントラストを強くして欲しいと言われました。ただ、コントラストを強いままにして基準色(ノーマル)を作ってしまうと、演出ごとに色を変えるのが難しいんです。なので、コントラストが弱めのものをまずノーマルとして色を決め、そこから調整が効くような状態にしました。美術ボードに関しても、コントラストが弱いものを一枚いただいています。

――コントラストが強いとどのような効果があるのでしょうか。

すずき　宇宙に出ると戦闘シーンがメインになるので、コントラストが強い方が迫力が出るんです。また、色を作る段階で、特にデジタルになってからが顕著なんですけど、背景とキャラやMSの色を合わせる作業で簡単にキャラやMSの色の彩度を落とせば、それだけで背景にのっている感じに見えるんです。それはでも背景にキャラやMSの色が馴染んでいる様に見えるだけで、シーンに即しているかどうかは別の問題なんです。コントラストの強弱や色味の調整を見ながら、シーンが綺麗に見える色変えを提案していくのが、色彩設計の仕事のベースなんです。

――撮影の段階で効果を入れることで色が変わることもありますが、そのあたりのやり取りをすることはあるのでしょうか?

すずき　私は基本的に、撮影段階で色をのせてほしくないと言っています。メカに関しては、ある程度エフェクトが入るので変わってしまうものだと思いますし、それが前提で作業をしています。一方で、キャラクターに関しては、肌の色が変わって見えてしまうことが多かったので、それは止めて欲しいと。



左側がノーマル時の色指定で、右側は宇宙用の色指定となる。これらの色指定は、すべて制作用色見本である

肌に何か効果がのっかって色がぼやけてしまうのは、キャラクターのデザインラインから外れてしまう気がします。『サンダーボルト』のキャラクターデザインには、3Dっぽいブラシみたいなものが合わないので、のせないようにお願いしました。

――15分×4話という尺ははじめてだったと思うのですが、やってみていかがでしたか?

すずき　はじめはスケジュール的にはそんなに慌ただしくないかなと思っていました。ですが、『UC』のときもそうですが、やっぱり全体の制作が後ろにずれ込んでいったので……(笑)。第1話が終わったところでもう厳しくなっていましたね。場合によっては、デザイン画がない状態で作業が進んでいたりします。ただ、こちらは仕上げの人に色指定表(各パーツの色を示した指示書)を渡さなきゃいけないので、設定がないと作業に入れない、ということもあります。また、TVシリーズではないので、ベースになる設定が細かいところまでないんです。艦内とか、初めて出てくるパターンがほとんどなので。

――このシーンの色がうまく表現できたな、というところはありますか?

すずき　暗いシーンが多かったので、作業していて楽しくて、精神的に楽だったのは、第2話のダリルの回想シーンですかね。クリスマスのところとか、楽しんで作業できました。

――作品のテイストに、精神的に引きずられる部分は大きかったのでしょうか。

すずき　今回は特別重いなと思いました。『UC』も登場人物がけっこう死んでいるんですけど、救いもあるし、主人公が若いキャラクターが出てきて、希望はあったので。『サンダーボルト』はそれがなくて、連邦の少年兵たちもみんな死んでしまいますし。ダリルが漫画の第4集で地球に降りて、整備員さんたちと和気藹々としているシーンがあるので、そういうものが描けると嬉しいですね(笑)。

――『DECEMBER　SKY』で増えた作業はどういうところでしたか?

すずき　何かを変えてくれということはなかったです。ア・バオア・クーとかも『機動戦士ガンダム』のシーンを『サンダーボルト』のテイストで描く感じでした。

――全体の作業を振り返って、『サンダーボルト』はどんな作品だったという印象ですか?

すずき　『サンダーボルト』の制作期間は、結果的に一年ないくらいで。それくらい短かった分、他のスタッフの皆さんと連携が取れたかなぁ?　というところで終わってしまった印象です。色彩設計の作業としては、監督もメカのカラーイメージをかなり持ってくださっていたので、周りの人に助けてもらった感じでしたね。

――すずきさんは『劇場版　機動戦士Zガンダム』から、断続的にガンダムシリーズに関わられていますが、これからガンダムシリーズでやってみたいことなどありますか?

すずき　長めのOVAシリーズであれば、息が抜ける明るいシーンが描けるかもしれないので、そういうものもやってみたいかなと。『DECEMBER SKY』の見どころとしては、配信版から少しだけ修正しているカットが複数あるので、配信版を観ている方は探してもらえればと思います。

# MOBILE SUIT GUNDAM
# 機動戦士ガンダム サンダーボルト
# 作画注意事項についての解説

制作資料の中には作画に関する伝達事項や注意事項が数多く存在する。
ここではその一部を公開し、作画作業における注意事項について簡単に解説をしていこう。

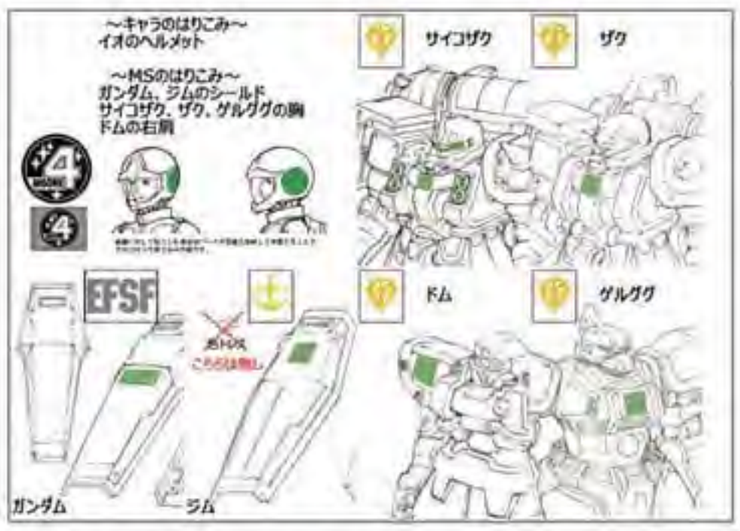
## ペイント注意事項とエンブレムの貼りこみ




キャラクターの髪と瞳のペイントに関する指示書。作品によっては目や眉が髪に透けて見えたりする描写もあるが、本作では眉や目は髪に透けない方法で統一されている。瞳の外周部分も黒い実線ではなく色で処理される

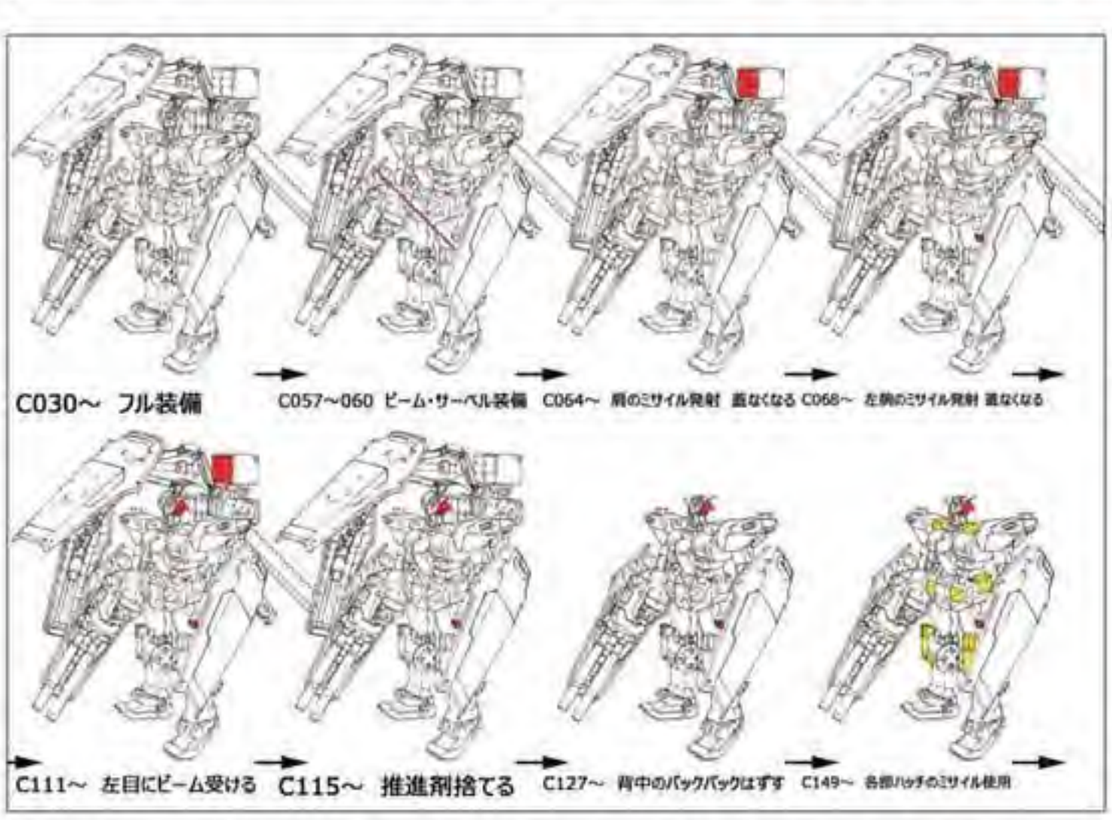


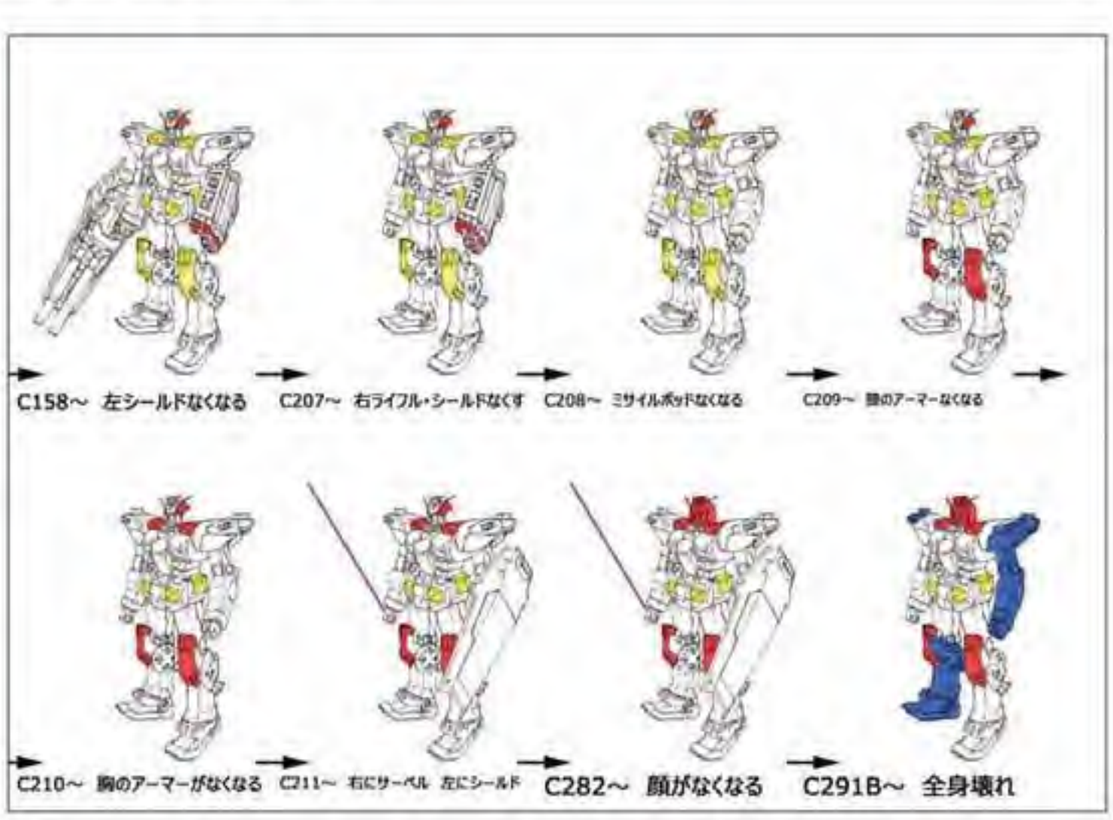

現在のアニメ制作では、様々な部分でデジタル技術が導入されている。その恩恵のひとつに、マーキングやエンブレムなどのディテール表現が可能になった点がある。



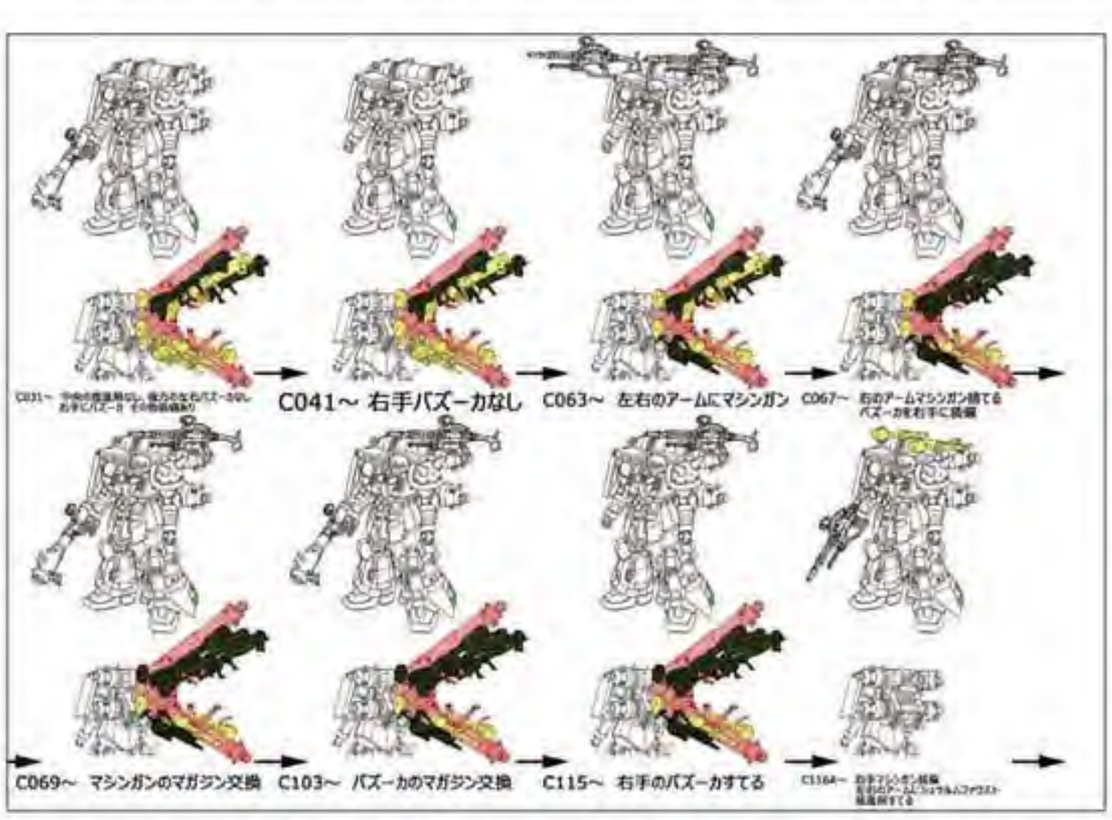

キャラクターのヘルメットや、モビルスーツなどに貼られるエンブレムの位置は設定段階で指定されている。演出上、テクスチャーにパースが付いたりした場合でも、作画に沿って変形できるため表現の自由度は高い

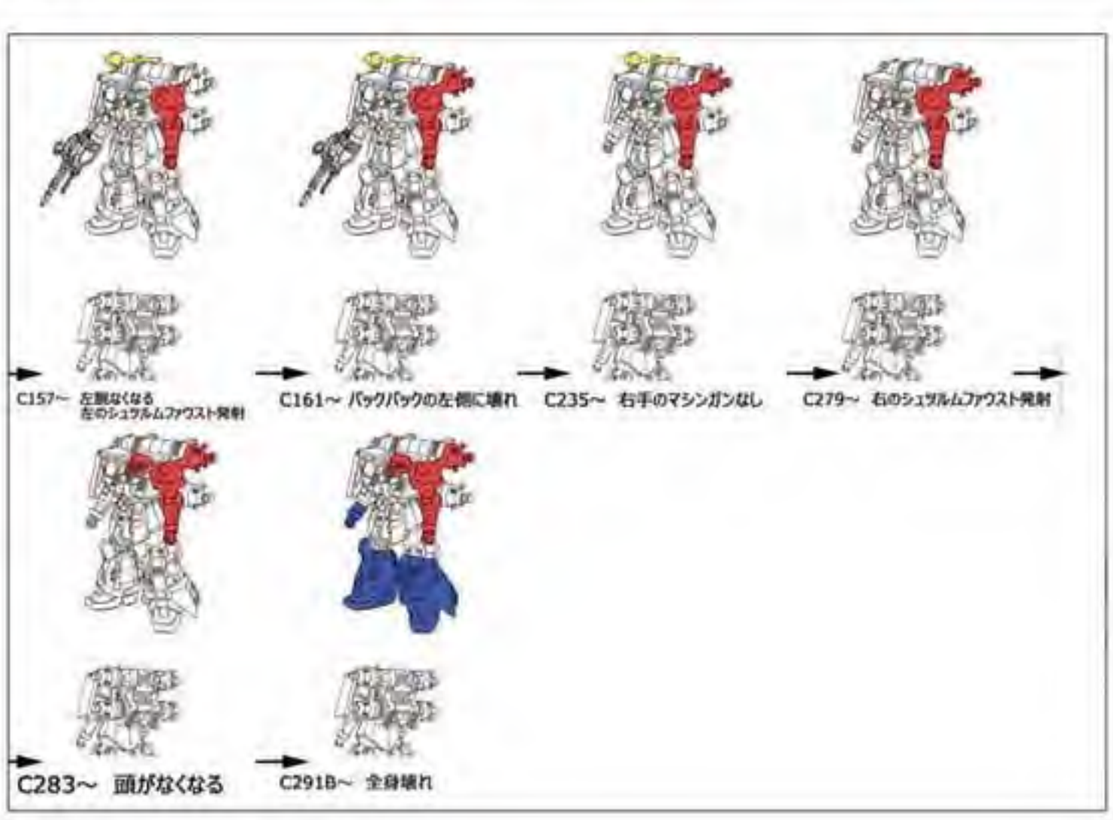
## フルアーマー・ガンダムとサイコ・ザクの武装の変化




ダリルとの決戦における、フルアーマー・ガンダムのダメージ変化を追った指示書。短時間で激しい戦闘を繰り広げた結果、イオのフルアーマー・ガンダムは武装や装甲を次第に失い、やがて本体とビーム・サーベルのみとなる

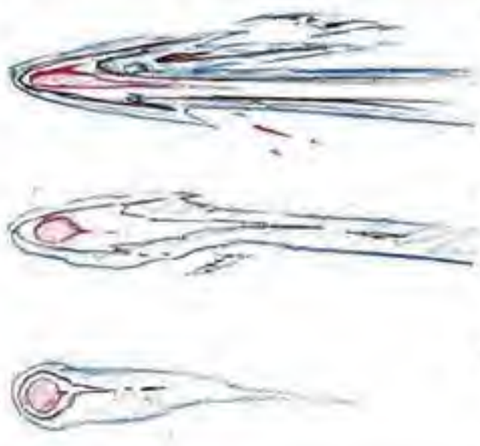



背中のバックパックに多くの武装を懸架しているサイコ・ザク。戦闘中は背面に向けて射撃するなど、トリッキーな戦法を見せる。バズーカやマシンガンを使い果たした後、唯一残されたシュツルム・ファウストが命運を分けた

# スラスター噴射について

漫画のスラスターを参考にしつつ芯とハレーションを入れる感じで作画してください




高速 ガンダムとサイコザクのＭＡＸ表現

| 芯 | フォルム | ハレーション |
|---|---|---|
| ドロップ状に のびる | 帯状 | 帯状 |

中速 上記2機以外のＭＡＸ表現

| 芯 | フォルム | ハレーション |
|---|---|---|
| ドロップ状に のびる | ドロップ状に のびる | 帯状 |

低速 ＭＳ以外の低速機 ポイント移動など

| 芯 | フォルム | ハレーション |
|---|---|---|
| ほぼ丸 | ほぼ丸 | だ円 |

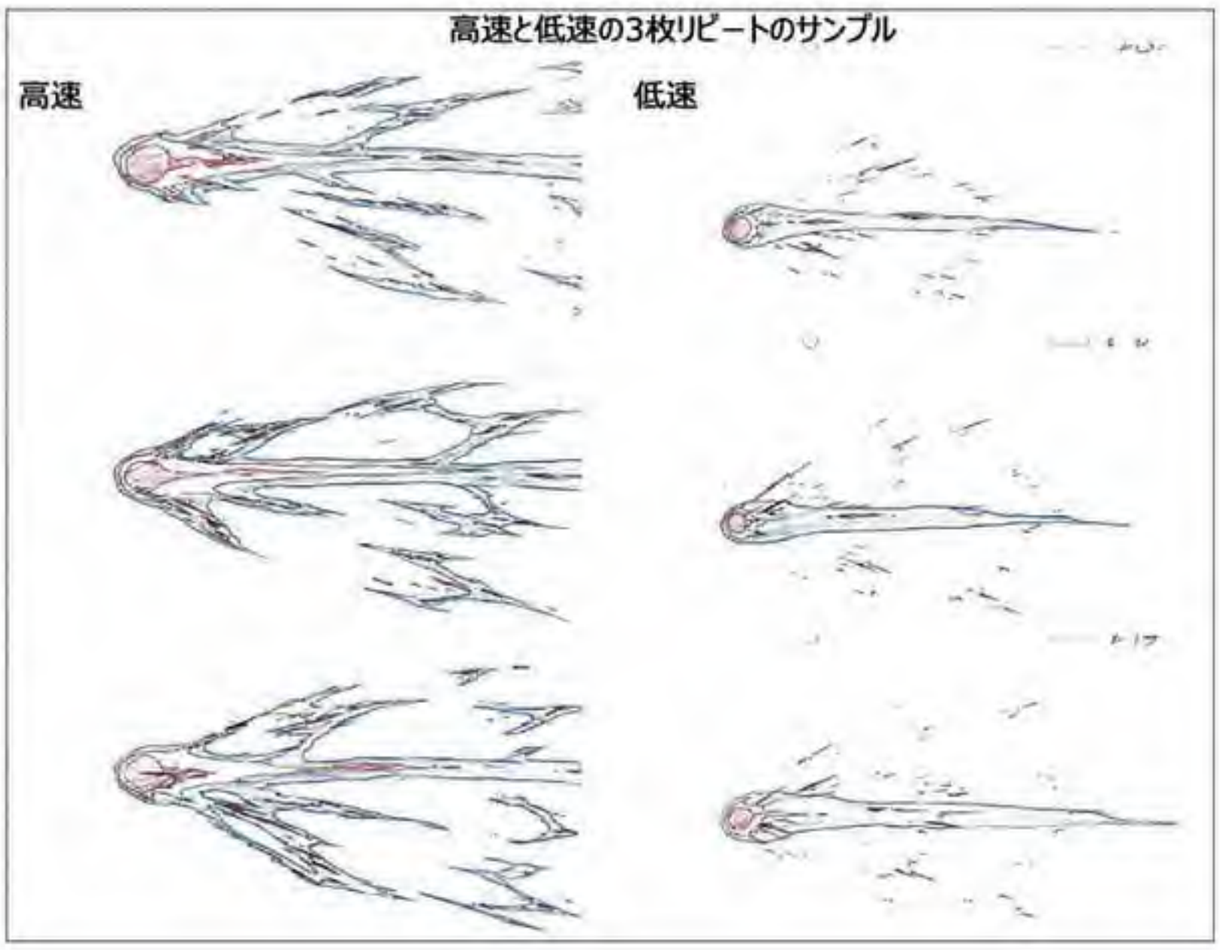


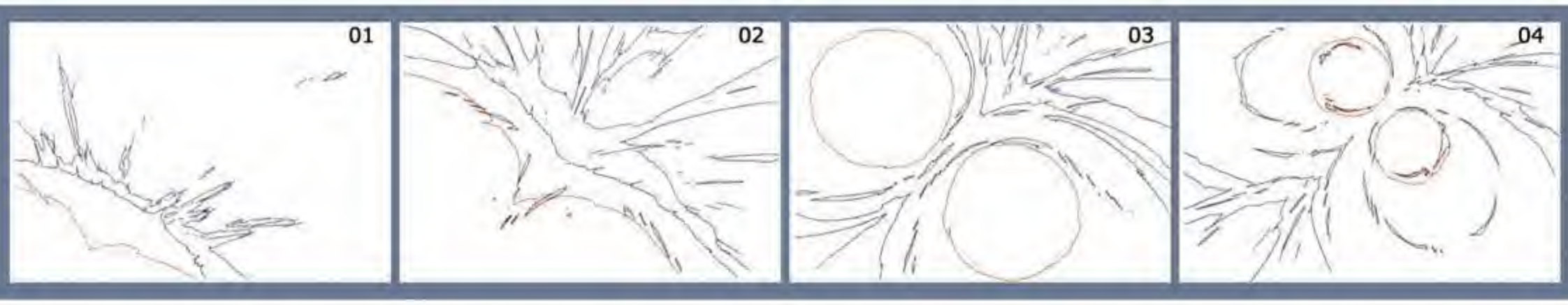
低速から高速になるにつれて外から順にのびていくイメージです
（ハレーションがのびて、フォルムがのびて、最後に芯がのびるイメージです）

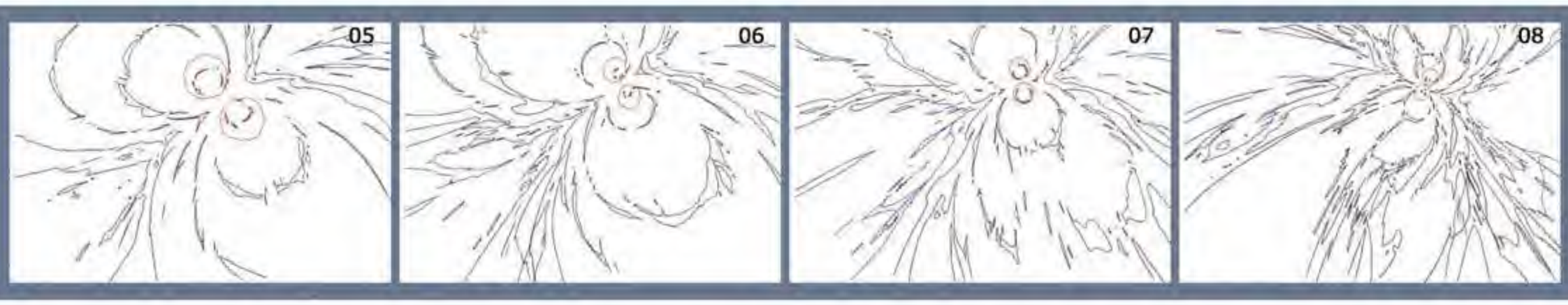
例外があっても構いませんし、中速の機体が動きの流れの中で一瞬高速のフォルムが発生することがあっても構いません
あくまで作品全体のイメージバランスです。
演出意図にそっているならこれらのフォーマットから外れることは問題ありません

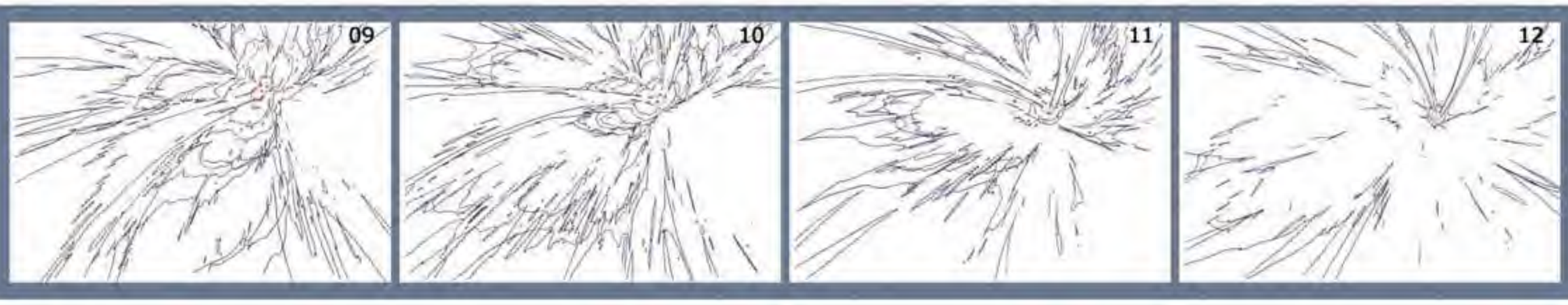
ノズル口からの噴射炎に関する作画注意事項となる。漫画におけるスラスター噴射の描写を参考にしながらも、アニメーションならではのダイナミックな演出が加えられている

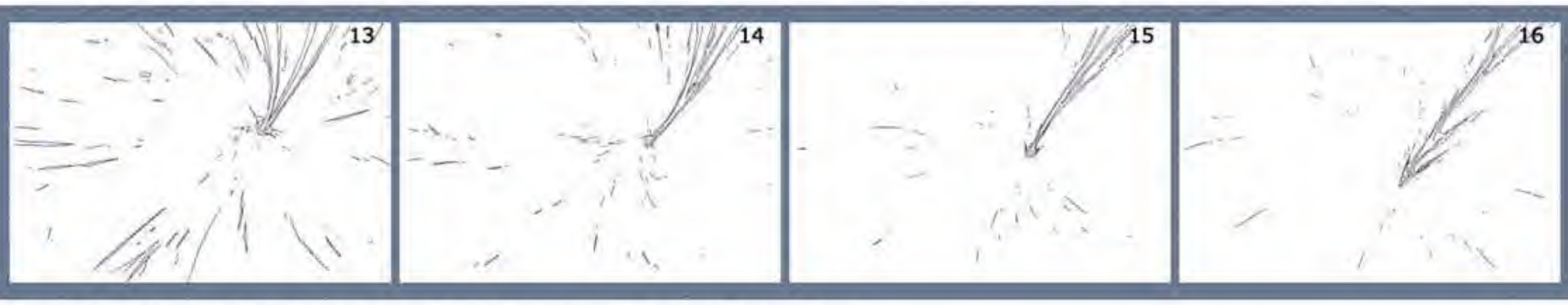
高速と低速の3枚リピートのサンプル




上はスラスター噴射パターンのテスト用動画の一部を抜き出したもの。機体はなく、噴射だけが連続カットで作画されており、パラパラ漫画のように見ると複雑な軌道にともなう噴射炎の動きのパターンがよくわかる

## MASTER GRADE




### MG フルアーマー・ガンダム Ver.Ka
(GUNDAM THUNDERBOLT版)

**価格：7,000円+税**

フルアーマー・ガンダムが「Ver.Ka」に登場。アニメ版とコミックス版をもとにカトキハジメ氏が機体や設定を考証、フルアーマー・ガンダム特有の直線的かつ独特のフォルムを余すところなく再現している。装甲の脱着や開閉に加え、コア・ファイターの変形合体ギミックなど、MGならでは機構が多数盛り込まれたキットと言える。

※マーキングは一部変更する場合がございます。

# FA-78
# FULL ARMOR GUNDAM





大型ランドセルにはロケットブースターのほか、大型ビーム砲や6連装ミサイル・ポッドを搭載。特徴的なサブアームは展開状態を再現可能で、可動ギミックを搭載。武装の保持も可能となっている



コックピットハッチは、フルアーマー・ガンダムの状態では、増加装甲、ガンダム、コア・ファイターの3つのハッチが開閉可能

胸部ダクトは選択式となっている。また、足部の増加装甲にはツメを搭載、設定通りに可動させられる











胸部、腰部、脚部の増加装甲に備えたミサイルハッチは開閉式。劇中での全弾発射形態を再現可能となっている



2連装ビーム・ライフルや5連装ロケット・ランチャーも付属。
各種武装のスライドギミックも忠実に再現される



機体の特徴でもある各関節部のシーリングは、ビニール素材を使用することで独特のシワを表現



胴体内部にはコア・ファイターを内蔵。変形・合体ギミックを備えている





増加装甲は脱着可能で、内部のガンダムもシャープに造形されている。
全体的に直線的なフォルムとなっている点が特徴

## アニメイメージバージョン



サブアームは差し替え式で、展開状態を使用すると最大4枚のシールドを装備させられる。増加装甲や武装は取り外しが可能。専用の台座により、様々なポージングに対応。アクションベース2は別売り

### HG 1/144 フルアーマー・ガンダム (GUNDAM THUNDERBOLT Ver.)

**価格：2,700円+税**



フルアーマー・ガンダムのアニメイメージカラーVer。成型色は設定画に合わせて変更している。2連装ビーム・ライフルや5連装ロケット・ランチャーをはじめ、大型ビーム砲やミサイル・ポッドを装備した大型ランドセルなど、豊富なオプションが魅力。シーリング部などには精密なディテールが施されている。

### HG 1/144 フルアーマー・ガンダム (GUNDAM THUNDERBOLT Ver.)

**バージョン ジーエフティー リミテッド メタリックカラー**

**価格：2,778円+税　7月16日発売**



ガンダムフロント東京限定のフルアーマー・ガンダム。ブルーを基調したメタリックカラーとなっており、通常版とはまた違った重量感のある仕上がりとなっている。

## サンダーボルト版



### HG 1/144 フルアーマー・ガンダム (ガンダムサンダーボルト版)

**価格：2,700円+税**



コミックスVerのフルアーマー・ガンダム。多彩な武装が付属するほか、サブアームの差し替えギミックによって作中でのアクションを再現。



### HG 1/144 フルアーマー・ガンダム (GUNDAM THUNDERBOLT Ver.)

**劇場限定リミテッドクリアVer.**

**価格：3,000円(税込)**

フルアーマー・ガンダムの劇場限定版。ギミックや装備はそのままで、成形色がラメ入りにクリアに変更されている。









ビーム・スプレーガンのほか、2連装ビーム・ライフル、シールドなどが付属。大型ランドセルにはエネルギーパックを装着可能。各関節に施されたシーリングは、モールド処理を施して再現している。アクションベース2は別売り








## HG 1/144 ジム
(GUNDAM THUNDERBOLT Ver.)

**価格：1,800円+税**

アニメ版をイメージして成型色とホイルシールとパッケージを刷新。各パーツの脱着が可能となっているほか、サブアームは収納状態と展開状態は差し替え式で再現。展開状態ではシールドを保持し、設定に合わせて2枚のシールドを装備した劇中のポーズを取らせることができる。



シールドを前に構えたポージングなど、幅広いポージングを取らせることができる。アクションベース2は別売り





## HG 1/144 ジム
(ガンダムサンダーボルト版)

**価格：1,800円+税**

コミックス版のジムを新規設計で再現。一部の関節はフルアーマー・ガンダムと共通となっている。ビーム・スプレーガンをはじめ、各種武装が付属する。






## アニメイメージバージョン









大型ランドセルに装備するサブアームは差し替え式で、展開状態を再現。ヒザは二重関節で、立てヒザのポーズなどにも対応



### HG 1/144
### 高機動型ザク“サイコ・ザク”
(GUNDAM THUNDERBOLT Ver.)
**価格：2,700円+税**

成型色をアニメバージョンに変更したサイコ・ザク。特徴的なシルエットに加え、各部のスラスターなどのディテールも完全に再現。複数のハンドパーツと専用の台座が付属し、様々なポージングを取らせることも可能で、高いプレイバリューが魅力。脚部のカバーは開閉式となるなど、細部も作り込まれている。





ジャイアント・バズやザク・バズーカ、ザク・マシンガン、予備のマガジンなど、多数のオプションパーツが付属

## サンダーボルト版





### HG 1/144 高機動型ザク“サイコ・ザク”
(ガンダムサンダーボルト版)
**価格：2,700円+税**

「リユース・P・デバイス」を搭載したサイコ・ザクをHGで立体化。特徴的な大型ランドセルとプロペラントタンクをはじめ、多数の武装が付属した大ボリュームキット。



### HG1/144
### 高機動型ザク“サイコ・ザク”
(GUNDAM THUNDERBOLT Ver.)
**劇場限定リミテッドクリアVer.**
**価格：3,000円(税込)**

フルアーマー・ガンダムと同じく劇場限定のクリアVer.。ギミックや装備は通常キットのサイコ・ザクと同じだが、各成型色がラメ入りのクリアに変更されている。



## HG 1/144
## 量産型ザク+ビッグ・ガン
(GUNDAM THUNDERBOLT Ver.)

**価格：3,800円+税**

量産型ザクとビッグ・ガンのセットのアニメイメージカラーVer.。成型色の変更に加え、ホイルシールも刷新。量産型ザク以上のボリュームを誇るビッグ・ガンは、砲身や脚部など、各部を分割して制作する方式となっており、設定に近い構造となっている。ビッグ・ガンのグリップ保持用の握り手が付属する。



各種握り手をはじめ、ザク・マシンガンやザク・バズーカなどが付属。また、プロペラントタンクは脱着式となる


















## HG 1/144
## 量産型ザク+ビッグ・ガン
(ガンダムサンダーボルト版)

**価格：3,800円+税**

量産型ザクとのセットでビッグ・ガンの圧倒的なボリューム感が際立つキット。脚部は伸縮機能を搭載し、高さの調整が可能。








アクションベース2（別売り）を使用することで、量産型ザクだけのディスプレイも可能。



## HG 1/144 量産型ザク
(ガンダムサンダーボルト版)

**価格：1,800円+税**

ビッグ・ガンとのセットで立体化された量産型ザクを単体でキット化。専用のマーキングシールが付属するほか、各種武装をはじめ、交換用の手首が付属する。








ザク・マシンガンやザク・バズーカ、ヒート・ホーク、予備マガジンなど、ザクならではの豊富なオプションが魅力

二重関節と各種手首によって、武装を構えたポーズなど、様々なアクションに対応。アクションベース2は別売り

## アニメイメージバージョン





### HG 1/144 ザクI“旧ザク”
(GUNDAM THUNDERBOLT Ver.)
**価格：1,800円+税**

成型色をアニメカラー版に合わせて変更。関節の可動域も広く、ザク・バズーカを肩に担ぐなどのポージングも可能。





ザク・マシンガンのほか、ザク・バズーカが付属。サブアームは差し替え式で展開状態を再現。

武装も豊富で、サブアームに保持させることで、様々なアクションポーズに対応する。



## サンダーボルト版







2種類のザク・バズーカのほか、ザク・マシンガンやクラッカーも付属する。関節部のシーリングも緻密なディテールで表現している。

### HG 1/144 ザクI“旧ザク”
**(ガンダムサンダーボルト版)**
**価格：1,800円+税**

フルアーマー・ガンダムとの戦闘が印象的な旧ザクを再現。量産型ザクとセットで販売されたビッグ・ガンを装備させることも可能で、戦闘シーンを演出できる。サブアームや足裏のツメは差し替えで再現。サブアームには各種武装を装備させられる。







# ILLUSTRATION GALLERY

## イラストレーションギャラリー

劇場版に加え、第1話から第4話までのキービジュアルを一挙に公開。どのビジュアルもイオとダリルがメインに描かれており、劇中でのふたりの対立を見るものに印象付けている。



**劇場版キービジュアル**

キャラクター:高谷浩利　メカ:中谷誠一　仕上げ:すずきたかこ
特効:谷口久美子　背景:中村豪希



キャラクター:高谷浩利　メカニック:仲盛文　仕上げ:すずきたかこ
特効:谷口久美子　背景:中村豪希

**第1話キービジュアル**



**第2話キービジュアル**

キャラクター:高谷浩利　メカニック:中谷誠一　仕上げ:すずきたかこ
特効:谷口久美子　背景:中村豪希
モニター:XEBEC



キャラクター:高谷浩利　メカニック:仲盛文　仕上げ:すずきたかこ
特効:荒畑歩美　背景:中村豪希

**第3話キービジュアル**



**第4話キービジュアル**

キャラクター:高谷浩利　メカニック:仲盛文　仕上げ:すずきたかこ
特効:谷口久美子　背景:中村豪希

# MOBILE SUIT GUNDAM THUNDERBOLT
## RECORD of THUNDERBOLT

## STAFF

企画・構成・執筆　メガロマニア
高村泰稔
鈴木秀治
杉山和繁

デザイン　株式会社ピィピィ
SOKURA
鈴木佳成

編集担当　木村 学
舟戸康哲

協力　株式会社サンライズ
株式会社スタジオ・トア
株式会社バンダイ ホビー事業部



ホビージャパンMOOK 727
**機動戦士ガンダム サンダーボルト**
RECORD of THUNDERBOLT
2016年6月25日 初版発行

編集人　木村 学
発行人　松下大介
発行所　株式会社ホビージャパン
〒151-0053　東京都渋谷区代々木2-15-8
TEL 03(5304)7601(編集)
TEL 03(5304)9112(営業)

印刷所　株式会社廣済堂

乱丁・落丁(本のページの順序の間違いや抜け落ち)は購入された店舗名を明記して当社パブリッシングサービス課までお送りください。
送料は当社負担でお取り替えいたします。但し、古書店で購入したものについてはお取り替えできません。

禁無断転載・複製

©創通・サンライズ

Printed in Japan
ISBN978-4-7986-1247-8 C9476

## 電子書籍版奥付

# 機動戦士ガンダム サンダーボルト

# Record of Thunderbolt

本電子書籍は2016年6月25日初版発行の「機動戦士ガンダム サンダーボルト Record of Thunderbolt」に基づいて制作されています

2017年11月18日配信

編集人　木村 学

発行人　松下大介

発行所　株式会社ホビージャパン

〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8 新宿Hobbyビル

電話 03-5304-7601[編集] 03-5304-9112[営業]（月～金 13：00～17：00）

©創通・サンライズ




9784798612478

ISBN978-4-7986-1247-8

1929476024008 C9476 ¥2400E

ホビージャパンMOOK727
機動戦士ガンダム サンダーボルト
RECORD of THUNDERBOLT

定価：本体2,400円+税

Hobby JAPAN

©創通・サンライズ

雑誌68148-27 Printed in Japan

# MOBILE SUIT GUNDAM THUNDERBOLT

## RECORD of THUNDERBOLT

機動戦士ガンダム サンダーボルト
RECORD of THUNDERBOLT

HOBBY JAPAN MOOK